87:5

TIS MED DETTE NUMMER: TO BLADE I EET!

3. ÅRGANG, NR. 5 – SEPTEMBER/OKTOBER 1987 – KR. 32,85

DANMARKS ENESTE SOFTWARE-MAGASIN

SOFT

ACTION:
10 SHOOT 'EM UP'S, DER SKREV HISTORIE

KÆMPE-KONKURRENCE:
VIND DE NYE, DANSKE JOYSTICKS!

BAG KULISSERNE:
SANDHEDEN OM TOLKIEN-SPILLENE

KENDT SPIL-FIRMA:
JAGEDE ROTTERNE UD, FØR DE KUNNE PROGRAMMERE

PULS:
JULENS TOP-SPIL

TOP SECRET

GRATIS TIL DIG! STORT TILLÆG MED HEMMELIGE SIDER

SPRÆT OP, HVIS DU TOR!!!

ET HELT BLAD KUN MED SNYDEPOKES OG UDØDELIGHEDS-TIPS!

TÆT LÆSSET MED COMPUTER-SPIL TIL
COMMODORE, AMSTRAD, SPECTRUM OG AMIGA

Dette nye operativsystem bygget ind i et cartridge bruger ingen hukommelse og er der altid. Kompatibel med 98% af alle programmer.

»LITTLE BIG BLUE«

THE FINAL CARTRIDGE II

Det første operativsystem der fungerer uden for Commodore 64*) - nu i ny og forbedret udgave



Utility of the year



NY PRIS !

495.- incl. moms

***NU FULDKOMMEN MENUOPBYGGET** -16 undermenuer - lige til at gå til.

***DISK TURBO** - 6 gange hurtigere loadning - 8 gange hurtigere saving.

***TAPE TURBO** - 10 gange hurtigere, selv med filer - normale Commodore ordrer - kompatibel med standard turboer.

***CENTRONICS INTERFACE** - Kompatibelt med alle kendte centronics printere og Commodores printerprogram. - Printer alle Commodores grafiktegn og kontrolkoder. (Vigtigt ved programlistninger)

***SKÆRM DUMP FACILITET** - Højopløsningsskærme i farver printes ud i fuld side med 12 gråtonenuancer - selv fra programmer som Doodle, Koala Pad, printshop etc. Søger automatisk adresser for skærmbilledet.

***24K RAM EKSTRA TIL BASICPROGRAMMER** - 2 nye kommandoer »memory read« (læs i hukommelsen) og »memory write« (skriv i hukommelsen). Du flytter 192 bytes med maskinsprogshastighed overalt i de 64K Ram hukommelse. Kan bruges med strenge og variabler.

***BASIC 4.0 KOMMANDOER** - Som Dload, Dappend, Catalog.

***BASIC VÆRKTØJER (NYTTEORDRER)** - med Auto, Renum (incl. Goto og Gosub) Find, Help, Old etc.



Udskrift direkte fra skærm dump.

***FORPROGRAMMEREDE FUNKTIONSTASTER** - Som RUN, Load Catalog, Diskkommandoer, List (fjerner listbeskyttelser).

***TASTATUR EKSTRAFUNKTIONER** - Pokes og Sys i hexadecimaltal.

***SKRIVEMASKINEFACILITETER** - Type-kommando får din printer til at fungere som skrivemaskine.

***DOS - KOMMANDO** - Giver dig hurtigere editeringsmuligheder.

***KOMFORTABEL UDVIDET MASKINKODEMONITOR** - Med scroll op eller ned. Bankswitcning, printing samt DISK-DRIVE monitor - optager ingen ekstra hukommelse!!

***RESET KNAP** - Resetter ethvert beskyttet program.

***GAME KILLER** - Dræber sprite til sprite - og sprite til baggrunds sammenstød.

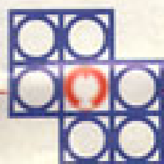
***DANSK KARAKTERSÆT** - Har du dansk karaktersæt (æ, ø & å) monteret i din computer - med TFC - er de der stadig.

INCL. FREEZE FRAME - m. knap - Kopierer næsten ethvert program - og giver dig mulighed for, at lave en TOTAL KOPI til diskette eller bånd af programmet. Fast loader og starter.

12 mdrs. garanti.

UDFØRLIG DANSK BRUGERVEJLEDNING (Kan senere bruges som opslagsvejledning)

MØRCOM DATA A/S



Jernbanegade 7 - 4700 Næstved Tlf. 03 72 68 88

- eller hos een af vore 220 forhandlere rundt omkring i Danmark

*) Også Commodore 128 - 64 mode.

SOFT





Gang i den.
Det er det, det hele drejer sig om. Og det er derfor, vi sprøjter SOFT på gaden med masser af pokes, udødeligheds-tips og bunker af snydetricks denne gang.
Så fat kniven og spræt tillægget op.
Eller kast dig over de mange hotte games-artikler, previews, interviews og mega-anmeldelser. For slet ikke at tale PULS, SOFT Mail, SOFT Check eller Fløis'ens El Cheapos. Jo, der er lidt at gå i combat med.
Intet under, at denne årstid er kendt for adskillige udbrud af pixel-fever...
SOFT er DIT softwaremagasin. Kugle-klart!





Næste nummer udkommer den 22. oktober.

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Redaktion:
Morten Strunge Nielsen
Henrik Bang

Medarbejdere:
Torben Fløisdorff
Hans Henrik Bang
Bjørn Christ
Claus Leth Jeppesen
Jacob Heiberg
Hanne Kristiansen
Hannibal Brennum
Christian Martensen

SOFT
(Forlaget Audio A/S)
St. Kongensgade 72
1264 København K.
Tlf. 01 91 28 33
Postgiro-nr. 9 40 60 77
Telefax 01 91 01 21

Produktion:
Hatlev Fotosats
ABK Sats
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
Lassen Offset
Skovs Bogbinderi
Tobisch Fotografi
Kenner Special Features
Niels Ingemann Grafisk Design
Arne C. Jensen

Annoncer:
Henrik Bang
heba-freelance
Tlf. 01 62 15 77
Telefax 01 61 09 95

Abonnement:
Yvonne Ruelholm Pedersen
Tlf. 01 91 28 33

Et årsabonnement koster kr. 180,-

Distribution:
DCA
Avispostkontoret

ISSN: 0109-9523

Spørgsmål vedr. programmer i SOFT bedes rettet til program-eksperten hotline hver torsdag mellem 14-16 på tlf. 01 91 28 33.

Spil testet i SOFT er karaktergivet efter 13-skalaen, hvor 13 står for den helt eminente og uforlignelige præstation og 0-03 gives for det uacceptable.
Karakterer givet er udtryk for anmelderens egen holdning og er vurderet i forhold til øvrige spil på markedet for den givne computer.
Er der i bladet opgivet priser m.v., sker dette uden forbindende og er baseret på oplysninger fra forhandlere og andre.



Hold på hat og fars fart-briller!
PULS er tilbage, og det faste crew har spækket siderne med nyheder! Både om spil, der er lige på trapperne, og spil, der ser ud til at blive JULENS TOPSPIL! Vi slipper Razmuz, Mårten S.N. og Heinrich Bang løs på de næste sider...

SKRIVEBORDS TRYKKERI

Fra **Commodore** (de store) kommer nu et program til dem, der er friske på at lave deres egne tryksager. Nej, programmet er ikke til **C-64**, men til **Amiga**.
Programmet hedder **Page Setter**, og er et barn af modefænomænet **desktop publishing**. Commodore gør opmærksom på, at der jo naturligvis er et **Postscript**-modul i serien, som vil betyde, at man kan lave rigtige tryksager. Klappet og klart til offset-tryk.
Dette forudsætter dog, at du har en **Postscript-printer**, og de ligger lige omkring de 60.000 kr, så den skal vi måske vente lidt med. Ikke desto mindre kan programmet arbejde uden modulet, men så må du nøjes med de sædvanlige grafiktegn.
Du kan centrere tekst, forstørre op og ned i teksten, måle i tommer og picas, offset skrift, **embold**'e, skygge eller altsammen i een skøn pærevælling.
Vil du være trykker, så hold øje med Page Setter fra Big C.

Med Page Setter fra Commodore i Århus kan du styre en grafisk produktion igennem. Well, næsten da...



MÅNEDENS SOFT JOYSTICK

EKSLOSIVT STICK

Det nye danskproducerede joystick fra **Supersoft** i **Århus** er en hot sag. Navnet er **Terminator**, og joysticket har form som en håndgranat!
Ideen er ikke set før, og selvom det ser mærkværdigt ud, ligger sticket godt i hånden. Reaktionerne er præcise, og der er micro-switches indeni. Altså ren kvaliware.
Så vi tøver ikke med at kåre det århusianske joystick til månedens.
Supersoft, 06 - 19 32 44, giver dig nærmeste forhandler.



The Terminator, månedens SOFT-joystick, er formet som en granat!

ULTIMATIVT...

Ultima Ratio er navnet på et foruroligende og ødelæggende alien-våbensystem, der truer planeten Jorden (den har du hørt om, ikk'?).
Men Ultima Ratio er såmænd også navnet på et nyt spil fra **Firebirds** budget-ende **silver range**, der utallige gang har forbavset os på grund af den kvalitet, de til tider kan præstere til prisen.



Ultima Ratio kræver ikke bare akkuratesse, for du skal også skynde dig - spillet skal gennemføres, inden din tid løber ud.
Du bliver mødt af pulse guns, extensive battle shields og bevæbnede spacefighters. Under din kamp får du mulighed for at suse ind i depotet og fylde tanken op, få lidt mere skjold og mere krudt, men du må selv finde stederne, hvor det foregår.
Der sker noget i det spil!



"Ultimo Ratio" fra Firebird. Et spil, der vil frem!

TURBO "ZCHNAPS"

...Eller hvordan det nu var, man stavede til spillet fra **Hewson**. Uanset stavemåde skal du have nogle forbavsende data om **Zynaps** (jo, vi ku' godt!). Vi har fået tekniske data på alle versionerne af spillet, og dem er vi naturligvis ikke blege for at gi' videre.
Commodore 64-udgaven har 50 billeder i sekundet, høj opløselig scrolling, 3 dimensionel parallax-stjernefelt, Parallax scroll effekter og multiplex sprite-processor.
For **Spectrum**-versionen gælder, at den har 25 billeder i sekundet, højopløselig flerfarvet scrollende grafik, 3D parallax stjernefelt og utallige sprites.
Amstrad-versionen kan byde på 17 billeder i sekundet, højopløselig flerfarvet scrollende grafik, 3D parallax stjernefelt, utallige sprites og Rainbow colour processor, hvad det end må være (det er det nye, som Hewson kan med at lave flere farver, end computeren fra starten er udstyret med. At du bare ved det, Henrik! Red.).



I PULS kunne du for et par måneder siden læse om Zynaps. Nu har vi flere detaljer om spillet, og samtidig er det siden da blevet testet (slå fluks op på bladets SOFT Check sektion).

BLI' AL CAPONE FOR EN DAG

Fra vor lille grafiske filmproducent kommer nu endnu et grafik-eventyr i tegneserieform. Hvis du ikke allerede havde gættet det, så er der tale om endnu et spil til din - **Amiga** fra **Cinemaware**, underafdelingen af **Mindscape**. Denne gang er det **King of Chicago**, der trykker på pungen. Hvis du så **Godfather I** og **II**, ved du nogenlunde, hvad sagen drejer sig om... Giv dem et tilbud, de ikke kan afslå...
Du er del af **Capone**s "gang", og dit eneste ønske er at kontrollere byen.
Vold, umyndiggørelse, bestikkelse, snyd og bedrag er bare en lille del af alt det, du bliver kastet ud i, mens du spiller King Of Chicago. Værsgo at sluge klumpen, og få godt fat om maskinpistolen.
Spillet vil om føje tid også komme i en C64-version.



"King of Chicago" er næsten en levende lysreklame for Amiga'en. Så godt er spillet.

KORTENE PÅ BORDET

For alle vi, som godt kan lide et spil **Bridge** i ny og næ (gaab), har **CDS Software** skruet programmørvanten på, og lavet et **Colossus Bridge 4.0** til ejerne af en C64 eller dermed kompatibel computer.
Spillet har tidligere nydt en moderat succes på både Amstrad og Spectrum.
Den nye 64-udgave indeholder bl.a. "Input hands", der måske kan hjælpe dig med at løse et opstået problem. Og så er der mulighed for at loade og save dele af spillet samt mulighed for at gå et par runder tilbage og prøve forfra igen.
Det sidste er naturligvis for at gøre dig opmærksom på dine fejl, og vil i den sidste ende kunne gøre dig til dagens mand i skysovs, når mor og far får familien på besøg til den årlige bridgeaften, og du så sidder og fortæller hvordan, den hånd skal spilles.
Hvis du ikke har så meget forstand på bridge i forvejen, følger der en **bog** med programmet. Her kan du læse baggrunden og reglerne for bridge.

GAUNT-LOCK?

Engelske **The Edge** har godt nyt i ovnen til joystick-ivrige computerejere. En af nyhederne kalder de selv for **Warlock**, og det er sag, de har lovet vil blive i stil med **Gauntlet**, (men naturligvis bedre). Genren er noget så flot som **multi-role arcade fantasy**. Så hvis du ikke synes om det, kan du jo altid digte lidt til selv. Det er det, "fantasy" står for.
Det forlyder, at Amstrad versionen af **Warlock** allerede har placeret sig som nr. 1 i både Frankrig, Vesttyskland og Spanien.
Hvad si'r du så?



Afsted det går. Blandt præmierne var en lang tur i helikopter - næsten ligesom den i "Tiger Mission".

LIDT VIRKE-LIGHED

Fra **Firebird**s serie **silver-range** har vi plukket **Realm**, et hot skyde-spil med tryk på action.
Du er en lidt klodset captain, som skal overtage et sol-system, der blev forladt i et syndigt rod. Og hvem kan få noget ordentligt ud af sådan et rod, andre end dig? Tja, vi kan i hvert fald ikke komme på andre...
Ligesom de andre Silver-spil fra Firebird, sælges "Realm" til omkring 30-35 kroner.

BUG BYTE BYDER UNDER

Bug Byte har købt en række gamle (og halvvejs usælgelige) spil fra andre softwarehuse, som de nu vil lancere i nye pakninger og med nye instruktioner. Selve spillene og deres navne forbliver de samme.
Forskellen er, at de relancerede spil bliver tidligere fuldprisspil (altså henved 200,-), som nu sælges for omkring 40,- kroner (til billigspils-pris, sådan cirka).
I flæng kan vi nævne **Core** (Spectrum, Amstrad og Commodore 64), **Hocus Focus** (Commodore 64 og Spectrum), **Captain Kelly** (Commodore 64 og Spectrum) eller **Pyramydya** (pyyy, sikke mange Y'er.)

UP, UP AND AWAY

Endelig! Vores **Tiger Mission** mesterskab blev afgjort. Med en suveræn score på knap 800.000, var det **Thomas Risager**, der løb af med den eftertragtede titel.
Udover æren og titlen som landets bedste Tiger Mission-spiller, vandt den unge mester en time i en helikopter, som han selv kunne styre hvorhen, det skulle være. Timen blev - efter et OK fra **Kele Line**, som var sponsor - udvidet til en time og et kvarter, for det vilde ridt gik og alting var lige pludselig meget mere skægt, end den mesterskabs-spillende 9.-klasse elev havde regnet med.
Thomas fløj rundt og bestemte selv hvorhen. Og det blev bl.a. til et stop forbi fætterens skole, hvor hele klassen og et par pressefotografer havde taget opstilling i skolegården.
SOFT-fotograf **Lars Kenner** var med i helikopteren.



Action for fuld hammer. Ja, der sker noget, når SOFT og Kele Line inviterer på tur i en helikopter. Roger and over.

LEG MED DIN COMPUTER

Der er andet end **Printshop** i godteposen fra **US Gold**s nyligt tegnede kontrakt med **Broderbund Software** i USA.
US Gold kommer nemlig nu også med **Toy Shop**, og nej - ...det betyder IKKE tøj-butik!!
"Toy Shop" giver dig mulighed for at lave dine egne mekaniske legetøjs-modeller, bare på computerskærmen istedet.
Hvad siger du til at designe små custom-cars til næste års **Biler i Forum**? Efter at have designet et eller andet fartøj (de fleste er billignende), kan du få det til at bevæge sig og lave alt muligt sjovt.
Ret fedt, for det er jo totalt YT at lege "almindeligt" med samlesæt. Nu samler vi sættene på skærmen istedet for.
Toy Shop tilbyder over 20 forskellige projekter, såsom helikoptere, biler, cykler og andre ting. Derudover kan du så variere hvert enkelt projekt med hundredevis af småting.
Jo, Broderbund kan godt.

US GOLD OG SPORTEN

Det er ikke kun **Commodore**, der støtter sporten. **US Gold** har nemlig sikret sig delvist sponsor-skab af en **Formula**-bil, en **Ford 1600**, der skal gøre de engelske racerbaner usikre sæsonen igennem.
Føreren af den rappe dyt hedder **Davis Hall** og kører som udfordrer i **the Esso Championship**. (Esso er de, der hedder **Statoil** herhjemme).



Thomas Risager blev kårets som landets bedste "Tiger Mission"-spillet. Jo, den dreng er bidt af en gal 'kopter.

Så letter vi.
"- Hvortil?", spørger piloten.
"- Ud i det blå, og gerne med lidt stunts og kunststykker ind i mellem", kommer svaret.



Phasor One, det nye joystick fra Britannia. Det ser da ganske smart ud, men mon det vil noget?



SÆRT STICK!

Mere nyt fra England. Dennegang fra en joystick-fabrikant, som har kaldt sit firma noget så ærke-engelsk som **Britannia**.

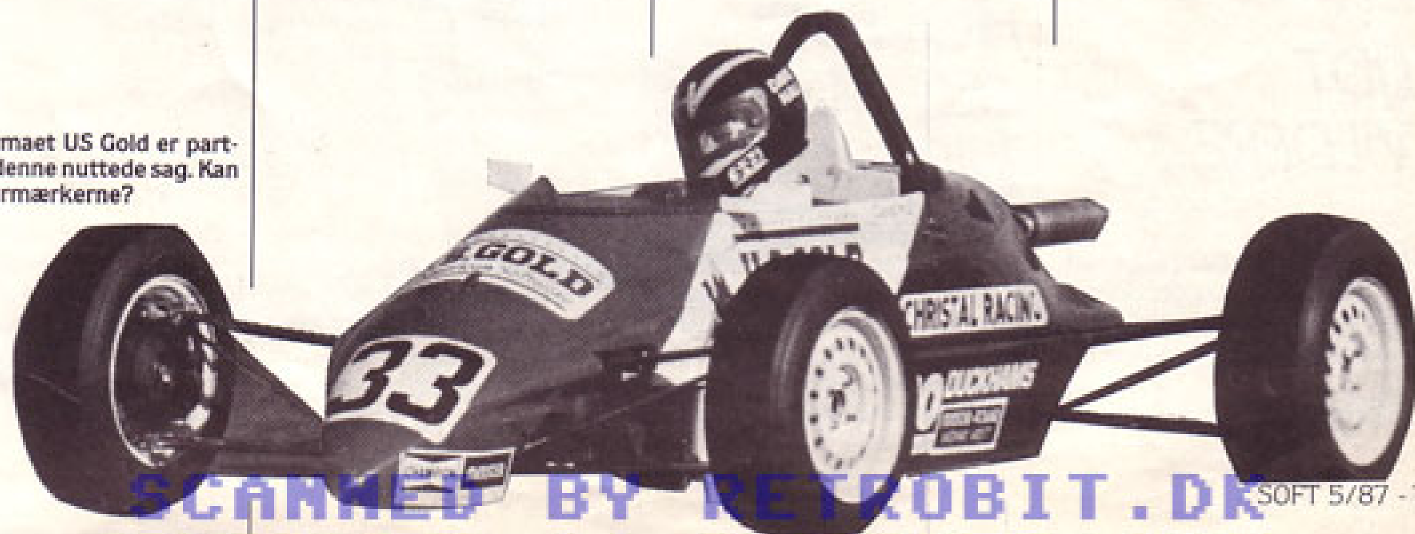
Firmaet har lavet et joystcik, der af udseende leder tanken lidt hen på **Mastertronic**s eget **Magnum**. Britannia's version hedder bare **Phasor One**.

Det er et joystick af den type, du holder i hånden, og hvor håndtaget sidder øverst. En af de smarte ting ved joysticket er, at det kan bruges i begge hænder, og at det stort set er ligegyldigt hvor stor en hånd, du har.

Phasor One har micro-switches og stål-forstærkning.

Det ser da ganske smart ud, men mon det vil noget?

Softwarefirmaet US Gold er partsponsor af denne nuttede sag. Kan du se klistermærkerne?



PULS

TRE-I-EEN

Fra det engelske softwarehus **Elite** (i Danmark repræsenteret ved **PCS i Græsted**), kommer nu endnu et skud på deres såkaldte **Hit-Pak** sællerter.

Denne gang kan de byde på tre **nye** spil, som normalt skulle være blevet lanceret til omkring 200 kroner pr. stk. Det spændende i denne sammenhæng er dog, at du får alle tre spil, ja den er go' nok, alle tre spil for den pris. Hvad gi'r du!

Spillene i sam-pakken er som følger:

The Great Gurianos, en coin-up convertering fra Taito's originale spillehals-maskine. **Airwolf 2**, et helikopterspil med action (og efterfølgeren til Airwolf, spillet, der blev bygget over TV-serien af samme navn fra Universal City Studios i Hollywood). Endelig har vi spillet **"3DC"**, som dog kun er med på trio-pakkerne i Amstrad og Spectrum versioner. På **Commodore**-sættet er 3DC erstattet af **Cataball**, og det er næsten en skam, at hverken Amsie- eller Specci-folk får dette game at se. Det er nemlig en spændende opgave med en "slange" bestående af fire bolde, der skal bevæges gennem landskab efter landskab fyldt med farer.

Skynd dig at få **Trio Hit-Pak**, hvis ikke allerede du har den i softwaresamlingen.

LIDT VILDERE...

Hvis du er typen, hvis parole hedder "alt, hvad der er noget værd, er værd at slås for", så er **Rubicon** fra lavpris-spils firmaet **Bug Byte** lige dig.

"Rubicon" foregår i et gammelt forladt stjernesystem (lidt støvet måske). Det spændende i denne sammenhæng er, at de gamle ledere af systemet har spækket stedet med skatte, og nu er de ene og alene bevogtet af mekanisk udstyr (computere og den slags crap, du ved).

Din opgave er at suse rundt og slukke for alle forsvarssystemerne og naturligvis samle alle de skatte, du kan få med. Men det kræver, at du vrider hjernen udenpå skjorten. Du skal nemlig finde ud af, hvordan man snyder disse tekniske vidundere.

STEN I HOVEDET

The Edge kan meget andet end bare tænke på lasagne. De har hele tiden nye spil på tapetet.

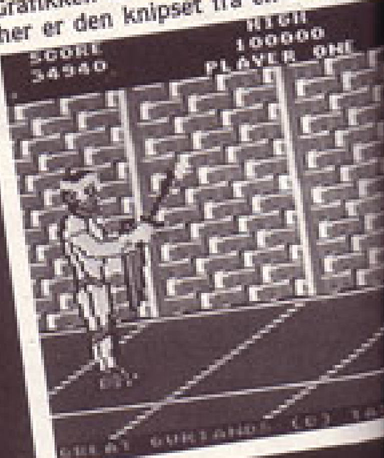
Sent i 1986 blev **Mindstone** lanceret til Spectrum. Det blev flot modtaget blandt alle tilhængerne af grafik-adventures, endda selvom spillet var lidt af en revolution: For at "tale" med det, skulle du nemlig benytte ikoner. Du skulle med andre ord trykke på nogle små bokse istedet for (som det var skik og brug) at skrive din tekst ind i sætninger på engelsk.

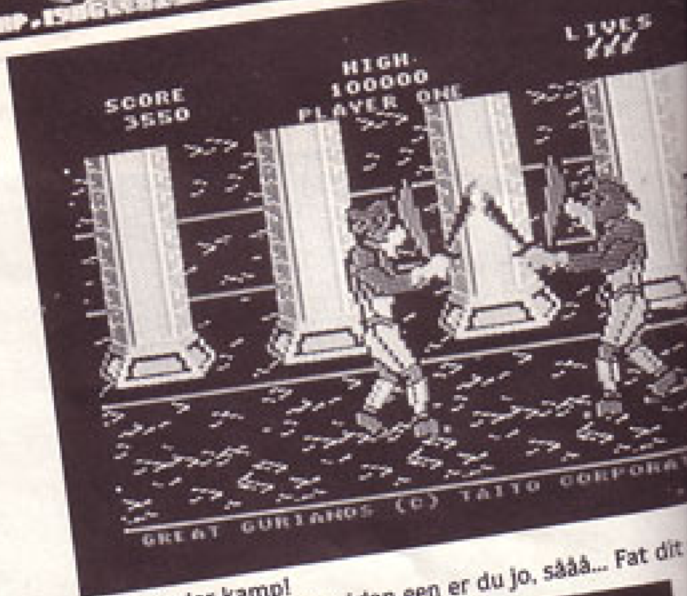
Nu er **Pennysoft** - engelsk konverterings-hold - begyndt at lave en 64'er version af spillet. Ifølge planen skulle den have været klar nu, men teamet er løbet ind i nogle problemer. Hvis de ikke løses, kan vi meget vel forestille os en release-date i november eller måske begyndelsen af december. Men pyt, så bliver C64-"Mindstone" jo bare et af julens top-spil...



"Jeg har min hest, jeg har min..." Synger vi eller synger vi ikke? Det er spørgsmålet, denne pæne unge mand synes at stille sig selv. Introen på "Great Gurianos" fra Taito (sælges gennem Elite).

Grafikken er fin i "Great Gurianos" her er den knipset fra en 64'er ska



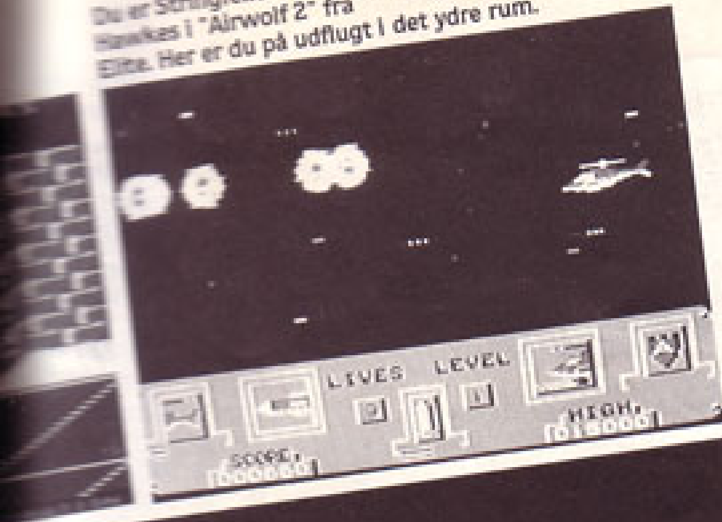


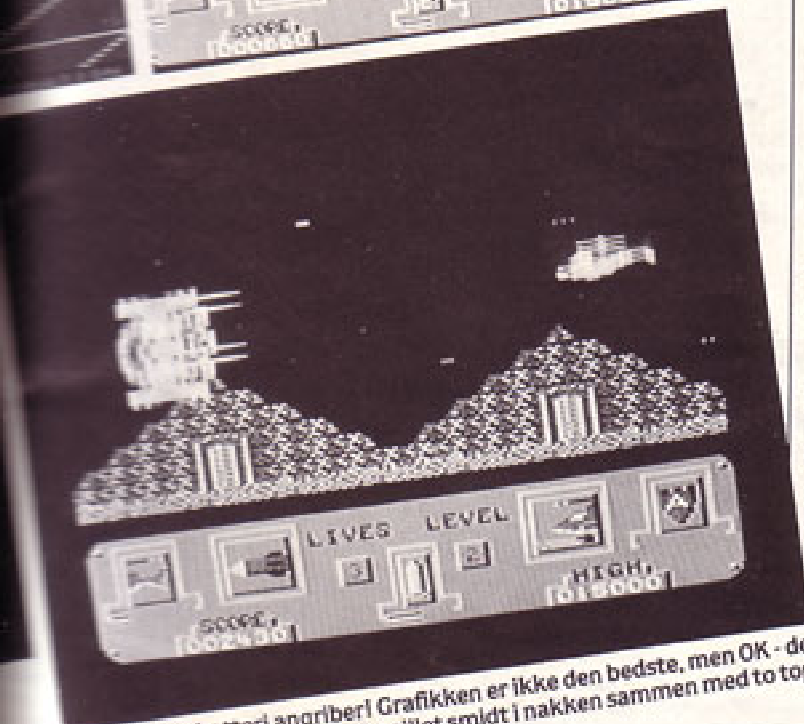
Og så er der kamp!
En Guriano vil slås, og sådan een er du jo, sååå... Fat dit s



Modstandere på alle sider. Du er ene mand i din lille 'kopter. Ka' du skyde dig ud? Ja, det er det store spørgsmål i "Airwolf 2".

Du er Stringfellow Hawkes i "Airwolf 2" fra Elite. Her er du på udflugt i det ydre rum.





Et fjendtligt batteri angriber! Grafikken er ikke den bedste, men OK - det er da set værre. Og så får du jo spillet smidt i nakken sammen med to top-spil.

RUNDE HO'DER

Fra **Lothlorien** kommer nu - **Roundheads**, endnu et strategisk krigspil (det er deres speciale, you know).

Du må selv om du vil kommandere **Roundhead-hæren** eller **Cavalier-hæren**, men krigens udfald bliver derefter, og det må du huske...

Året er 1642, og en borgerkrig er ved at starte. Kong **Charles** har samlet sine Cavalier-styrker, og parlamentet har samlet sine styrker (- det er dem med øgenavnet Roundheads).

Begge styrker har nogle ganske stabile hære, der begge består af kavalleri, artilleri og vogne med "tilbehør".

Krigen er nær, vælg side, og før din hær til sejr. Men pas på, for går det ikke godt i kampens hede, kan dine styrker nemt vende sig imod dig.

Led fornuftigt, krigsherre.



Fire bolde i parken.



Fire (øøh, - tre!) bolde på skovtur.



Fire bolde under vandet.



Fire bolde i Arizona. Kort sagt: "Cataballs"!

NYT FIRMA - NYT SPIL

Gennem snart et år har **Thomas Zelikman**, 16-årig 64'er-programmør, arbejdet på action-spillet **M.A.C.H.** (som ikke har spor med MACHværk at gøre.

Du er en armeret flyvende superhelt, der med dine vrist-monterede mega-blastere kan få enhver levende sprite til at gå den sikre død i møde. Du er indkaldt til krisemøde hos den store **Master of the Galaxy**. Han fortæller dig, at der fire lysår væk er opstået problemer med galaxens nyeste beboelsesplanet, **Uno-X**. Tre ondsindede robotter fra en anden galaxe har indtaget planeten og tvunget befolkningen til at arbejde i minerne under jorden. Samtidig har de kidnappet folk fra galaxens handelsflåde og gjort dem til mine-slaver på to andre naboplaneter.

Du skal straks tage til Uno-X, og fordrive den første robot.

Din rejse mod Uno-X begyndes, og da du når den belejrede planet, gælder det om hurtigst muligt at nedskyde alle **Vacilators**-robotternes varslings-system for indtrængende fremmede. Når disse er skudt tilbage til pixel-stadiet, hvor de kom fra, skal du destruere fem **Gyphons**-slavelederne.

Efter en indædt kamp mod disse dræbermaskiner, bliver planet-robotten nu selv nødt til at møde dig, og det går bestemt ikke stille af.

Besejrer du robotten, fortsætter du din friheds-kamp på naboplaneten **Xerax**, hvor en ny hær af kamprobotter er parat til at bekæmpe dig.

Besejrer du den tredie og sidste robot i "The Final Battle", bliver du forfremmet til **Commander of the Starfleet**. Freden er igen sikret, indtil...

M.A.C.H. indeholder i alt over 200 animerede sprites. Nogle af dem kan give dig skjold, andre laser-energi og andre igen kæmpeskud.

M.A.C.H. udgives i øvrigt af et nystartet dansk softwarefirma med det pæredanske navn **Starvision Software.** En af stifterne er **Søren Grønbech** (ham med **The Vikings**) og han er selv stor M.A.C.H.-fan:

- Vi glæder os til at se hvad folk synes om måden at spille "Two Player" på. Du spiller nemlig sammen med din kammerat, og skal sammen med ham vinde spillet. Og det kan kun lade sig gøre, hvis man kan samarbejde.

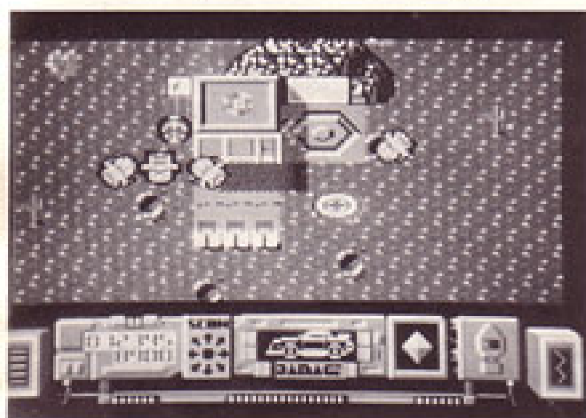
M.A.C.H. skulle være i den lokale allerede i oktober måned.

PULS

"MASK" IKKE ENDNU

Mask I fra **Gremlin Graphics** er endnu ikke færdigt, men PULS-teamet har dog snuset et par skærmskud frem fra 64'er-versionen.
Spillet ser ud som Gremlin-kvalitet. Og nyd dem så. På den måde kan det jo være, at ventetiden ikke falder så lang...

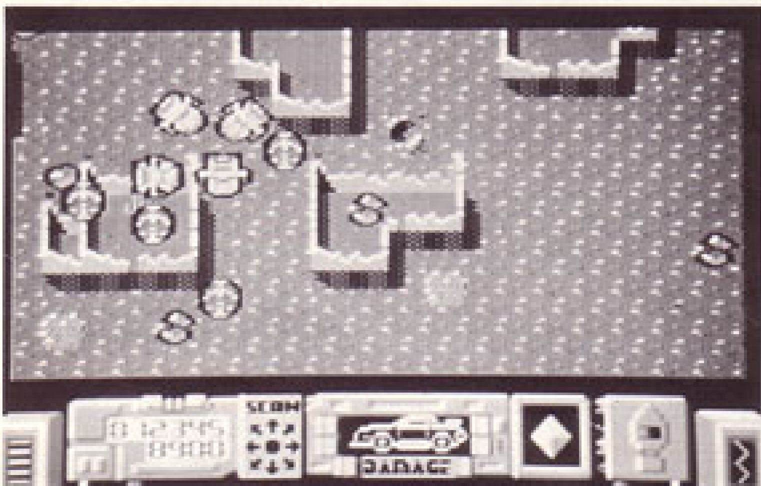
Her er skærmskud fra Gremlins "Mask I". Vi lægger ud med at se på Boulder Hill, hovedkvarteret for Mask-typerne...



...Herfra går vi så over til en ruinbygning i kløften. Her skal du undgå faldende klippestykker -



- ligesom du skal finde vej ud af den store labyrint kaldet "Ghost Town".



Og har du lyst, kan du så endelig undersøge en forladt landsby.



ALIENS, DER VIL FREM

Varm nyhed fra produktive Gremlin. Spillet hedder **Alien Evolution**, og vi befinder os midt i resterne af en atomkrig.
Beboerne, for dem er der da endnu et par stykke af, har for længst lavet store underjordiske huler, hvor de nu bor.

Lange tiders forskning resulterede i en androide kaldet **Cybourg 64** svaret på deres bønner.
Cybourg 64 sendes op på jordens overflade for at se sig omkring og finde ud af, om der er til at være. Men..!
I mellemtiden har der været besøg på jorden, og der bor nu en fremmedartet race, der ikke er så glade for at få besøg af Cybourg 64 - de kan jo nok regne ud at det betyder selskab.
Din opgave er at få fjernet den smule fjender, der sidder på hele jordens overflade. Spillet foregår ovenfra i 3D perspektiver, hvor du har hjælp af en række transportere, der skal suse dig rundt fra sted til sted.
Som sædvanlig kan Gremlin byde på lidt anderledes gameplay, og de, som før har købt Gremlin af samme grund, har noget at glæde sig til også denne gang.

HVEM ER BANGE FOR...

Du kender godt de små **fugle**, der altid bliver jagtet af **Grimm. E. Ulv**, ikke sandt? Hvis du synes, de er sjove kan du godt glæde dig, for de kommer på spil. Sandsynligvis i god tid inden jule-handelen...
Allerede for at par numre siden, kunne SOFT fortælle rygtet. Og nu er vi altså klar i pit'en med flere hotte detaljer.
Spillet bliver lanceret af **US Gold**, et firma, der har erfaring med konverteringer. Som hovedpersonen **Roadrunner** (Latin: Runnius Quickus), får du energi ved at spise fuglefrø, der ligger strøet rundt omkring på vejene. Hvis du pludselig ikke får ædt alt kornet, bliver du helt svag og besvimer, hvorefter Grimm. E. Ulv har frit spil, og uden nåde æder et af dine liv. Jo, du så rigtigt.
Selvfølgelig gælder spillet om at æde så meget som muligt, og hele tiden undslippe Grimm E. Ulvs skøre fælder. Fælderne er i starten af spillet ganske nemme at gennemskue, men efterhånden, som spillet skrider frem, bliver det også sværere. Jo, der er masser af underholdning i **Road Runner** fra US Gold. Underholdning, du vil sætte pris på de lange vinter-aftener, mens ulvene hyler udenfor.

...Road Runner, spillet om den ...ugge ulv, der jager violette ...
... Gold har ikke skærmbilleder ... endnu, så vi er nødt til at vise ... spillehals-versionen istedet. ...en er jo heller ikke at forag-...





...Beep, Beep. Roadrunner skal spise fuglefrø, mens han undgår ...ens fælder.

US Gold planlægger at ha' hjemmecomputer-udgaven klar i så god tid, at den kan sikre sig en topplacering på julesalgets hitliste. Men der er jo osse flere måneder til...

PLATOON FRA OCEAN

Filmen har høstet **Hollywood**s bedste roser, **Oscar**-statuetterne, i stride strømmer. Instruktøren er blevet berømt. Hovedrolle-skuespilleren er blevet idol og hænger på mangt en ungpige-væg. Biografsale verden over har været fyldt til bristepunktet hele sommeren. Og nu vil software-firmaet også være med.

I allerdybeste hemmelighed arbejder **Ocean**'s in-house programmører med computerudgaven af filmen **Platoon**. Filmen handler om en ung soldats oplevelser i **Vietnam**-krigen, men trods temaet erklærer Ocean, at spillet i hvert fald ikke vil komme til at ligne **Rambo**-spillet (fra selvsamme firma).

- Rambo-temaet er dødt. Med Rambo, Commando og de utallige efterligninger, er der tærsket alt for meget langhalm på det. I dag vil folk ha' noget bedre, har Oceans **David Ward** sagt på et tidspunkt.

Intet er endnu sluppet ud om selve handlingen i spillet, så derfor kan vi kun vise dig billeder fra filmen. Ledelsen i Ocean har, om vores kilde taler sandt, helt overvejet at opgive "Platoon", fordi computerudgaven tidligst vil kunne være i forretningerne i slutningen af september. Et tidspunkt, hvor de fleste allerede har glemt filmen.

Henrik Bang,
Morten S. Nielsen og
Rasmus Kirkegård Kristiansen

"Platoon" er en kampfilm om en ung soldats oplevelser under Vietnam-krigen. Det er Ocean, der står bag computer-spillet, men rygter siger, de måske slet ikke vil lancere det, fordi det er blevet forsinket for meget. Spillet vil i så fald komme senere under et andet navn (og med enkelte ændringer).

SOFT·MAIL

SKRIV TIL SOFT

Send Hanne-pigen et par linier. Måske forkorter hun og måske kommer du slet ikke med, men opgiv nu ikke på forhånd. Du må gerne være anonym, men vi skal kende dit navn og adresse.
Skriv til:
SOFT Mail
St. Kongensgade 72
1264 Kbh. K.

Hanne er pigen, der svarer på DIN post. Så har du en klagesang, trænger du til at få luft eller er du bare i tvivl om et teknisk problem - ja, så ved du, at hjælpen er så nær som den nærmeste postkasse.



**Så kører post-maskinen igen. Hanne, vores allesammens post-pige, har været på sin faste tur gennem postterminalen, og sørme om hun ikke fandt et par sække med små blå breve til SOFT.
Her svarer hun på læsernes spørgsmål og lægger krop til både ros og ris.**

Fornuftigt svar

Hej Chris.
Jeg har et spørgsmål, som jeg håber du kan give mig et fornuftigt svar på.
Hvor kan jeg købe en 3.5" disc drive til min Spectrum 48k?
Venlig hilsen,
Thomas Asaa, Skagen.



Hej Thomas!
Du kan ligeså godt få det ind en gang for alle: Jeg hedder ikke Chris, men Hanne. Kan du sige H A N N E?!??
Hvis du vil have fat i en disc drive til Spectrum, kan du kontakte Dansoft på tlf. 01 28 81 01. Deres speciale er software og hardware til Sinclair-maskinerne, og de sender på postordre over hele landet. Også til Skagen.
Hilsen Hanne.

Bazooka-massakre!

Hej Hanne!
Jeg er en 13-årig "computer-gal" dreng.
Jeg har for nogen tid siden set en POKE i SOFT-Mail til "Commando", som lød sådan: POKE 2180,253. Den gav omkring 150 liv, men hvad "POKER" skal man med den, når "super mig" lige har fundet en POKE til 64'erens "Commando": POKE 2280,255. Den giver kun 5 liv, men så kan du også gå lige igennem bomber, kugler og bazookaer. Rå fed POKE!! Soft-Mail længe leve!!!
Hilsen,
Lars Renda Jensen, Hobro.



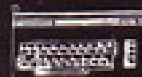
Hej Lars!
Ja det er jo klart en fordel at kunne gå lige igennem alle de stangseje bazookaer o.lign.. Så lad os håbe, at andre Commando-freaks er ligeså hooked på din såkaldte fede POKE. Tak for den anyway!
Held fra Hanne.

Dragons Lair analyse.

Hej Hanne.
Før jeg køber Dragons Lair, vil jeg gerne have svar på følgende spørgsmål:
Er grafikken nogenlunde?
Er lyd ligeså?
Virker det til min 1530 Commodore datasette? (Jeg har været ude for det modsatte.)
Er det rigtigt at der er kommet et Dragons Lair 2?
Jeg har også et tip til Gauntlet-ejere. Når I spiller two player game, skal den ene, når han dør, ikke skrive sine initialer, men bare trykke space, når det er gjort skal han trykke fire, og så vil den døde genopstå med 2000 health points.
Peter Gulmann, Rønne.



Hallo Peter.
Tak For dit lille tip til Gauntlet, jeg håber der er andre end dig der får brug for den.
Om grafikken i Dragon Lair, synes jeg den er god nok og lyden er helt i top efter min mening. Der bliver ingen problemer med at køre spillet på din datasette, HVIS den er justeret rigtigt. Når et spil ikke vil køre ind på computeren, er det oftest næsten altid tonehoved-indstillingen på datasetten, der er noget i vejen med, og næsten aldrig båndet, men det kan dog ske.
Det er korrekt, at der er kommet en Dragons Lair 2, men det er smag og behag, hvilket man synes der er bedst.
Have a nice day,
Hanne.

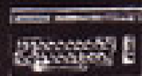


AT formatere

Kære Hanne, mit skår.
Jeg er en ejer af en C-64'er, men jeg mangler den ordre, man skal give computeren når man vil formatere i 40 spor (749 blocks free), og det er jeg træt af!
-Jeg har også et andet problem: Energi til "The Vikings".
Hilsen Mads M. Jørgensen, Horsens.
PS: Det er et fedt blad I laver, jeg har købt det siden I startede.



Allerkæreste Mads, min lille sukkergris.
Jeg kan da næppe tro at du mangler energi til The Vikings, og ihver tilfælde ikke, at du har et problem! Men hvis du alligevel har, vil jeg selvfølgelig hjælpe dig.
Normalt kan det kun lade sig gøre at formatere i 35 spor på din 1541-diskettestation. Men der ER udviklet et program, der "snyder" diskoperativsystemet og lader dig formattere 40 spor samtidig med, at du sikrer din diskette imod ulovlig kopiering.
Programmet (der giver dig 20 K ekstra at rutte med) er aftrykt på side 33 i vores søsterblad "Alt om Data" nr. 8, 1985. Selvom det er et ældre nummer, kan du stadig få det. Ring på tlf. 01 91 28 33 og bestil...
Hanne.



Mig og Egurd.

Da' da' Hanne.
Først vil jeg, som andre, udtrykke min glæde over bladet: Jubbiii (så kommer jeg vel med!?!)
Jeg vil gerne lære maskinkode, og da I har en ekspert på dette område, ville jeg anmode jer om et par bogtitler (både danske og engelske) der omhandler dette.

Jeg er begynder i maskinkode og har en C-64'er (Egurd).
Angående jeres spilanmeldelser, vil jeg spørge, om I ikke kunne sætte en vejl. pris på; den kunne stå blandt karaktererne.
Min hilsen,
Cat (Thomas Risager), Nørrebro.
PS: Du er mindst lige så sød som Chris.

Hallo Cool Cat!
Nu håber jeg sandelig, du sidder og klapper i dine små fedtede hænder, fordi jeg har forbarmet mig over dig og offentliggjort dit brev - du skal sandelig ikke tro, det er på grund af al dit primitive blodsødne ros.
For at starte med det sidste. Siden Flødeisen, undskyld Fløis'en har startet sin faste El Cheapos spalte med budget-games, kan du stole blindt på, at de anmeldte spil i SOFT Check er fuldprisspil til ca. 200 danske dask.
Jeg har udført et prisværdigt detektivarbejde og fundet følgende titler:
Maskinkode med Commodore 64, af Ian Stewart, Borgen.
Maskinkode-programmering med 6502, af Dripke, Borgen.
Commodore 64 maskinkode, af S. Grynnerup, Copenhagen Book Centre.
Du kan låne bøgerne på dit lokale biblio, eller købe dem hos din boghandler (det er ikke sikkert, de har dem hjemme, men så kan de bestille dem hjem).
Håber du og Egurd kan få en hyggeaften ud af det!
Jeres Hanne!

Adventure eller ikkeventure!

Hej Soft-Mail!
Jeg har læst jeres fede blad i ca. 1 1/2 år, og synes det er tæskefedt. I har vist, at det at skaffe nye ting i bladet (Soft-Mail, Puls) er så let som at klø sig selv i r....! Så hvad med en lillebitte "Adventurespalte"? Hvis det kommer, er bladet bare PERFEKT.
Mit spørgsmål er... Jeg har over en periode lavet et adventurespil, fed humor, fed grafik! Men hvem vil købe det? Har du evt. adresserne til adventure-softwarehusene??
M.V.H. "Danmarks største adventure-freak" (selvudnævnt)



Hej DSA.
Det er da rarere, at du går ned til kiosk-onkel, og langt mere tilfredsstillende og købe COMputer, hvor den nævnte spalte er i, end at vi skal sidde herinde på redaktionen og klø os et vist sted.
Og hvis finanserne ikke slår til, må du jo ind og pumpe din mor, eller sætte lidt mere gang i adventure-produktionen.
Det kan du evt. gøre ved at sende dit spil til testning hos bl.a. Melbourne House (60 High Street, Hampton Wick, Wick, Kingston Upon Thames, Surrey KT1 4DB, England) eller CRL Power House (204 Worple Road, London SW20 8PM, England).
Held & Lykke, Hanne.



C. H. ruller sig ud!

Hej Hanne.
Du er ren guf, meget mere end Chrissy var det. Jeg ved, at det bedste i SOFT er Soft-Mail, JA!!!!
SPØRGSMÅL
1: Hvorfor har I ikke kun gode spil i SOFT? Så kan I jo blive VERDENS BEDSTE blad.
2: Vil I ikke nok gi' mig løsningen til hele "Zorro"? Jeg ber' på mine grædende knæ (jeg har slidt hul på mine knæ nu!)
3: Sæt mere Arcade Action Aid i SOFT end 3-4 sider, tak.
Et lille tip til "Legend of Kage": POKE 13611,96 giver uendeligt liv, SYS 2344 starter spillet igen.
C. H. Jensen, Fredericia.



Hej C. H.
Jeg troede, guf var noget, man puttede i gammeldaws iswafler, og ikke noget, man er. Men tak anyway.
1: Vi er netop Verdens Bedste Blad fordi vi også anmelder de dårlige spil. På den måde forhindrer vi landets let levende spillefugle i at købe dem. Hvis vi kun anmeldte de gode spil, kunne du jo fristes til at tro, at nogle af de helt uacceptable spil måske kunne accepteres, og så gå hen at købe dem - ren katastrofe!
2: Nope!
3: Prøv lige engang at kigge i det pragteksemplar af SOFT du sidder med i hænderne lige i dette gyldne øjeblik! Et helt mini-blad udelukkende med Arcade Action Aid, hvad siger du så?! Tonsemange sider, du kan sidde og råhygge dig med, er det ikke noget!!!
Sidst, men ikke mindst: Tak for tippet!
H. K.



Salt & -10 graders varme.

Hej Hanne,
da I forhåbentlig får megen ros, har alle vel forstået, at I laver et super SOFTigt blad (hørte vi nogen, der klagede) lige til at tygge sig igennem (der skal salt på) en hed sommerdag (- 10 grader), vil jeg gå videre med spørgsmålene:
1: Er strategi-spillet "Vietnam" kommet til C-64?
2 Hvordan kan Mastertronic, som laver billigspil, købe det store Melbourne House??
Mange SOFTige hilsner,
Michael Vanting, Stouby.



Hejsa Michael,
efter din noget detaljerede beskrivelse, tror jeg alle har forstået det.
1: Ja (vi har endda anmeldt det).
2: Mastertronic er et stort engelsk firma, der ikke kun laver spil, men bl.a. også plader og videoer, hvorimod Melbourne House kun laver spil. Det er en lille del af forklaringen. Hvis du vil læse mere om, hvordan Mastertronic har udviklet sig, kan du læse artiklen "Billigspils-historien" i dette nummer.
Hanne.



Hvad gør I med spillene?

Hej Hanne...
Først vil jeg ønske til lykke med et godt blad (det er det virkelig). Derefter vil jeg sige et par ord til de skøre folk, der ikke kan lide Mortens anmeldelser, f.eks. MM & MM fra Brønshøj, jeg vil give Morten fuldkommen ret, "Thanatos" er virkeligt dårligt (ikke grafikken), man kan sidde i flere timer uden der sker noget, bare flyve og flyve og flyve osv. osv. osv...
Hvorfor er I iøvrigt så meget imod Cracking og Crackere?? Det er da ikke alle der har råd til at købe et spil, for de er jo dyre. Tag nu f.eks. "Knight Rider", tænk at give 178 kr. for det, derimod vil jeg gerne give det for "Harvey Headbanger". Can you see my point?
Med venlig hilsen,
Jacob Holm Schultz, Greve Str.
PS: Hvad gør I med de spil, I anmelder??



Davs Jacob.
Du skal have mange tak for dit point of view, men så skylder jeg dig også en forklaring på, hvorfor vi er imod cracking.
For det første; Cracking er forbudt. Når man kopierer spil er man inde i en ond cirkel. Crackere cracker fordi spillene er alt for dyre, right?! Software-husene bliver nødt til at sætte prisen op på spillene, hvis de skal have dækket deres omkostninger, fordi der ikke bliver solgt så mange spil som der ellers ville, fordi køberne kan købe piratspil til næsten ingen penge, og lige så hurtigt som de er ude hos forhandleren. Crackerne gør det fordi spillene er for dyre, software-husene bliver nødt til at sætte prisen op osv. osv. Men for at undgå, at dette udvikler sig, har producenterne gjort en anden ting: Nemlig udviklet budgetspil, så bak det op, gutter!!
Nogle af de spil, vi anmelder, bliver sendt til nogle ivrige læsere, der har sendt os nogle geniale POKES, andre beholder anmelderne selv, men langt de fleste bliver sendt tilbage til importørene.
Håber, du er tilfreds!
Hanne.



Et kvikt hoved.

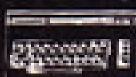
Hej Hanne!
Først vil jeg lige sige , at det er det bedste blad i Danmark, I laver. Det er bare en smule irriterende, at det kun udkommer hver anden måned, men det er selvfølgelig bedre at vente lang tid på at få et godt blad spækket med fede nyheder, end at få et mat blad med nyheder fra sidste år.
Nå, men jeg ville godt lige spør-

SOFT·MAIL

ge, om der findes bøger man kan lære at lave musik i maskinkode efter (PUH!)?? Hvis ja, så hvilke?
Med venlig hilsen,
Peter Villani, Hammel.

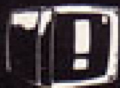


Hej Villani.
Det er en utrolig fed oplevelse at høre, at der endelig er een, der har fundet ud af hvad fidusen er ved at SOFT kun udkommer hver anden måned. Jeg håber, du kan få de øvrige læsere til at fatte det også, Peter!
Med hensyn til bøger om musik i maskinkode, må jeg referere til et af de andre breve her i spalten. Der er nogle titler, hvori du også kan finde noget om musik.
Hilsen Hanne.



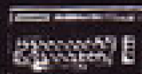
Kunne ikke finde på andet!

Hej Hanne!
Jeg hedder Rasmus og er ti år. Jeg synes, SOFT er et fedt blad (jeg kunne ikke finde på andet, når jeg har den alder.)
Nå, til sagen. Jeg er ked af, at jeg aldrig har fundet POKES til de spil, jeg har. Jeg vil nu spørge dig, om I har et par POKES til "Finders Keepers", "Infiltrator" og "International Karate", alle spil til Amstrad, og helst POKES til at blive udødelig.
Hjertelig hilsen,
Rasmus Boye, Ordrup.



Hej Rasmus!
Du skal sørme ikke bryde din lille hjerne med at finde på noget andet, det kan vi jo lade alle de andre om.

Jeg håber sandelig, at der er nogle kvikke læsere der har fået medlidenhed med dig, og skynder sig at sende nogle af deres eminente POKES ind til netop DINE spil, så du kan komme videre.
Hanne.



Vil du se Monty løbe??

Hej Hannetøs!!!
Jeg synes, det er et råfedt blad i har jer, det findes ikke bedre. Jeg bli'r overhooked, bare jeg ser forsiden.
Jeg har råmange problemer med "Tiger Mission" så jeg håber s.... at du kan hjælpe mig. Hvad med en lille POKE?
Desuden har jeg hjælp til alle dem der sidder ude i det ganske land, og kæmper med "Monty on the Run" (kun Commodore). Når I skal skrive jeres navn på hi-scorelisten skal I bare skrive "I want to cheat", og tage freedomkits nr. 2, 4, 8, 12 og 13, så skal I edderrässemig se "Monty" løbe. (I bli'r først udødelige når I har taget en dims på skærm 2).
I et af de forrige blade var der en der foreslog, at der kom plakater med i bladet, og det synes jeg er en rigtig fed ide. Det ku' da se godt ud med en "Gauntlet"-plakat hængende på væggen.
Hilsen "The Tiger", Helsingør.
PS: Du ser da ellers forresten meget godt ud, og velkommen hertil.

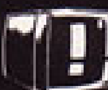


Hej Tiger! Vi har overvejet meget kraftigt at sætte plakater i bladet. Så bare kom med en masse forslag. Skal det være covers fra spil, skærmbilleder, fotos eller noget helt syvende. You diside!
Dit Tiger-snyd må du finde i AAA denne gang.
PS: Hvorfor skulle det der "ellers" og "forresten" med??!
Hanne.

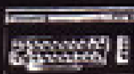


Kæffe og Ka'tofler!

Hej Hanne!
Jeg kommer fra det flade Lolland, der hvor de er storforbrugere af "kæffe og ka'tofler". Men selv herude langt fra civilisationen kender man til SOFT, elektrisk lys og de der computere.
Jeg har en såkaldt 64'er, og af og til kan det godt være irriterende, når man ikke kan finde den rigtige tonehovedindstilling, selvom jeg elsker, at fumle rundt på min datasette. Findes der ikke noget smart udstyr, som kan finde frem til den rigtige indstilling?
Laver Commodore software, jeg tænker på spil?
Selvfølgelig er SOFT et godt computerblad, hvis jeg ikke har skrevet det endnu!
Greetings from Gunse, the lonely boy.
PS: Hvad med en liste over de mest solgte og populæreste spil?



Davs til dig, Gunse.
Det der smarte udstyr hedder Azimuth (udtales Asimut), og koster ca. 100 kr. Du kan købe det hos din lokale computerforhandler, hvis de ikke har det på lager, kan de bestille det hjem til dig. Det tager normalt en uges tid.
Commodore laver ikke længere deres egne spil, men de sælger bl.a. adventures fra Infocom. På et tidspunkt lavede de selv software (International Soccer, Jack Attack, m.fl.), men det er de holdt op med. Desuden har de (heldigvis) opgivet at lave deres egne joysticks nu.
Til dit PS: Red. vil overveje det.
Mor dig, Hanne.



Hvor er billederne??

Kære Hanne.
Jeg syn's, at SOFT er over super slaske lækkert, og alt det der som man tilsyneladende SKAL skrive (derfor skal du ikke tro at jeg ikke mener det), men der er trods alt nogle fejl (især ved sidste nummer). Desuden har jeg også nogle spørgsmål.
Angående fejlene vil jeg gerne sige at jeg syn's det er en MEGET dårlig ide, jeg har faktisk ikke endnu (2 dage efter udgivelsen af SOFT) læst SOFT både forfra og bagfra, fordi SOFT-CHECK siderne virkede SÅ kedelige (den dårlige ide var altså, at I har fjernet billederne i SOFT-CHECK).
En anden af fejlene er, at Duffy fra "El Cheapos" ikke anmeldte andet end C-64/128 spil. ÅÅH UNDSKYLD jeg glemte de to spil, der kun var til C-64, nej spøg til side, men jeg syn's stadig, at han er lidt for Commodore orienteret. Så vil du ikke nok lige tæve ind i ham, at der er andet end Commodore her i verden - f.eks. Amstrad og Spectrum, ikke også?
1: Kan man få "Mad Nurse" til Amstrad?
2: Findes "Nemesis" til Amstrad?
3: Findes "Krakout" til Amstrad?
4: Gæt hvilken computer jeg har, DET gætter du aldrig!!
Ellers er det sandelig et godt blad, hvis det ikke var fordi jeg ikke kunne tage mig sammen til at finde ud af, hvordan man nemt får et abonnement, så ville jeg forlængst have haft det.
Til sidst syn's jeg at du også skulle have en pillefed hilsen.
Pillefed hilsen fra,
Uffe Friis Lichtenberg, Søborg.
PS: Jeg synes (nu igen) at du klarer jobbet som Soft-Mail pige meget godt (næsten lige så godt som Chrissie).



Kære Uffe.
Til spørgsmålene:
1: Ja.
2: Ja.
3: Nej.
4: Øhhm...
Billederne i Soft-Check er fjernet. JA. Men det er jo heller ikke nogen skønhedskonkurrence, og jeg var nu også lidt træt af at kigge på de samme grimme fjæser hver eneste gang, jeg åbnede bladet. Og som man siger: forandring fryder!
Jeg har prøvet at stikke til manden bag El Cheapos, Fløis'en, og han vil prøve at efterkomme dit ønske. Kig i dette nummer, om han er blevet bedre.
Venligst Hanne.

SHOWTIME I CHICAGO

Det var top-spillene, der var i vælten ved sæsonens store CES Show i Chicago. "SOFT"'s udsendte tog et kig på de bedste. Her beretter han om dem. Og afslører samtidig lidt om, hvad vi kan forvente bliver julens super-sællerter...



Atari tog keglerne under CES Show ved at anbringe et ægte sportsfly ovenpå sin stand. Her kunne publikum prøve deres kunnen i en flyvesimulator. Flyets instrumentbræt var nemlig udskiftet med 5 TV-skærme.

Hos amerikanerne er der to årlige begivenheder, der næsten stopper al aktivitet hos både forhandlere og brugere af computerspil.

Alle holder vejret i spænding. Blikket vendt mod Consumer Electronics Show:

Hvem kommer med det nyeste nye i maskiner, og hvem tager keglerne for det hotteste nye spil?

CES skiftes mellem Las Vegas (om vinteren) og Chicago (sommeren).

Men i denne omgang var det ligesom den trykkende fugtige hede over Michigan søen laver en dæmper på nyhedstrangen i Chicago.

Selv på byens øverste punkt - 480 meter oppe i verdens højeste bygning, Sears Tower - følte man, som om man bar rundt på en varm og våd pude om hovedet.

Rene spilmaskiner vinder stadig frem

Atari bosserne med Sam Tramiel i spidsen har formentlig grinet gevaldigt i skægget, da de opdagede, at Commodore ikke ville deltage i CES denne gang.

I stedet valgte Commodore at blande sig med de mere professionelle PC firmaer på Comdex udstillingen, der fandt sted samtidig. Bare 1.500 kilometer længere sydpå i Georgias hovedstad Atlanta.

Resultatet var, at Atari måtte tage slæbet sammen med dedikerede videospil fabrikanter som Sega og Nintendo - plus hele raden af softwarefirmaer, der ikke havde lyst til at følge Commodore ned til PC folket.

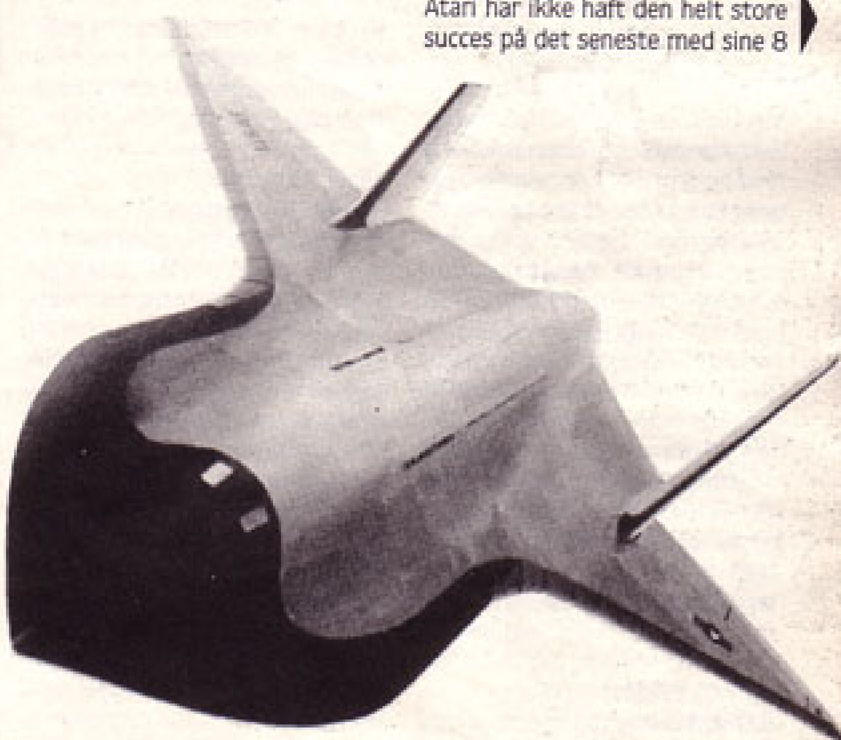
Det var Atari og co. såmænd heller ikke specielt kede af, for også her var den største nyhed en rendyrket spillemaskine.

Undersøgelser viser, at amerikanerne følger i japanernes fodspor, der fører direkte tilbage til videocomputerne.

Selv seriøse nyhedsmagasiner som "Time" og "New York Post" har brugt forsidehistorier på at beskrive amerikanerens tilbagevenden til joysticket. Så noget må der jo være om snakken...

Atari XE kun til spil

Atari har ikke haft den helt store succes på det seneste med sine 8 ▶



Den ligner et fremtidigt rumskib, men er ifølge MicroProse USA's kommende *Stealth* jagerfly, som russernes radar ikke kan detektere.



I "California Games" skal du bl.a. surfe og køre "Tic Tac" rulleskøjter.

SHOWTIME I CHICAGO

bit computere i XE serien. For, hvad Commodore ikke har taget, har Ataris egne ST'er eller de ultra-billige PC'er erobret.
Hvad gør man så, når man hedder Jack Tramiel og skal leve op til sin legendariske smartness, der i sin tid skabte Commodore?
Joh - man udvikler såmænd en helt ny spilkonsol på basis af XE computerne og lader den supplere sin klassiske 2600 og den forholdsvis nye 7800.
Atari XE Video Game System sendes på det amerikanske marked her i august. Komplet i en 150 dollars pakke, hvor der også indgår "Flight Simulator II" fra SubLogic, Ataris egen "Missile Command" og det helt nye "Blast 'Em".
XE systemet bygger på 6502 processoren - den samme som i Commodore 64. Der er 64 Kb RAM, og specielle cartridges rummer op til 256 Kb. Det borger for førsteklasses grafik og action.

Atari leverer både XE'rnes oprindelige tastatur og en særlig konsol med nogle smarte spildupper. Endelig indgår der et joystick og en videopistol i systemet, ligesom man kan udvide med et diskdrev.
Atari meddelte, at man fra starten har 14 cartridges parat til XE maskinen, deriblandt klassikere som "One-on-One Basketball", "Rescue fron Fractalus" og "Fight Night".
16 nye spil lanceres til Atari 2600 videospillet, bl.a. arkadehittet "Crossbow" samt "Winter Games", og til 7800'eren kommer 10 nyheder i skikkelse af f.eks. "Choplifter", Ballys "Hat Trick" og "Impossible Mission".

Spillet fylder 2.096 kilobytes

Sega slår alle andre, når det gælder hukommelse. Firmaets cartridges rummer nemlig spil på 2 Megabyte - eller 40 gange så meget, som man normalt kan proppe i en Commodore 64.
Med de nye "Out Run" og "Monopoly" (Matador) har Sega fire Mega cartridges i udvalg, og mange flere skal følge efter til samme pris - beskedne 40 dollars.
"Out Run" er bilrace i højeste action, og det er virkelig at overføre spillets formidable dynamik fra spillearkaden og til hjemmets TV-skærm.
Med 2.096.000 bytes at brede sig på er der blevet rigelig plads til flotte landskaber i 3-D og til 15 forskellige racerløbs situationer.
Undervejs banen rundt fornemmer man næsten korporligt det bakkede terræn, hvor pludselige sving kræver al den svingteknik, spilleren kan mønstre.
De øvrige kæmpe programmer fra Sega omfatter det tidskrævende "Monopoly", den forrygende flyvesimulator "Space Harrier" og sportspillene "Rocky Boxing" og "Great Golf Tournament".
Og så skulle jeg måske ligne nævne Segas knap så "store" nyheder i 1 Mb formatet - nemlig de 3-dimensionelle "Zaxxon Plus" og "Missile Defense".
Hvem var det, der påstod, at man ikke kunne overføre arcadespillenes atmosfære til TV-spil? - Sega evner det!

Wish They All Could Be California

Amerikanske Epyx er tilsyneladende helt forfalden til sportslige øvelser, der skal forbedre spillerens macho.
I hvert fald følger nu "California Games" i hælene på "Summer Games", "Winter Games" osv.
Denne gang skal vi kaste os ud i konkurrence med bodybuilderne langs Santa Barbaras strande. Ledsaget af ægte, samplet surf musik a la Beach Boys.
Her hedder opgaverne - næsten som ventet - brædtsurfing, BMX bike racing og frisbee, mens veldrejede Cheerleaders hepper op i kulissen.
Ovenikøbet bliver der tid til et lille trip til Hollywood, hvor Epyx udfordrer til skateboard slalom, rollerskating og footbag sparkeri på selveste Boulevard'en.
Den store forskel er der ikke at finde i forhold til Epyx' tidligere spil i serien, men "California Games" skal såmænd nok gå hen og blive en landeplage.
Ikke mindst, når Kong Vinter om nogle måneder lægger sin klamme hånd hen over Danmark og lader os alle længes mod hvide strande, og blå bølger.
"California Games" kommer til Commodore64/128, Amiga, IBM PC og Apple II.
Apropos Epyx - så kunne softwarehuset også holde premiere for sin nye "Maxx-Out" serie af spil.
Her finder vi fra starten titler som "Boulder Dash Construction Kit", "Spy versus Spy III: Arctic Antics" og "Rad Warrior". Altsammen spil, hvor hovedvægten er langt på humor og tempo.

Accolade i højeste gear

Accolades softwarehus har tidligere leveret små genistreger udi spil, og dette ry blev bekræftet stærkere end nogensinde før under CES show.
I hvert fald var det Accolades "Test Drive" og "Apollo 18: Mission to the Moon", journalisterne talte mest om i udstillingens presserum.
Ikke underligt, for "Test drive" er nok det sjoveste kørespil, jeg endnu har set.
Jeg elsker selv at køre stærkt i en sportsvogn. Fornemmelsen er uforlignelig, når man får et spark bagi fra en kraftig motor - og den følelse opnår man helt fint i "Test Drive".
Principielt er der ikke sket noget revolutionerende i det nye Accolade i forhold til andre bilspil, men det er atmosfæren og programmets "outfit", der gør det til noget helt særligt.
Modsat andre køresimulationer ser du nemlig vejen foran præcist som, hvis du selv sad bag rattet.
I "Test Drive" får du den udsøgte ære at skulle gennemkøre en officiel prøvebane bag rattet i en Ferrari Testarossa, en Lamborghini Countach, en Lotus Esprit Turbo eller en Porsche.
Accolades anden nyhed, "Apollo 18", har ladet vente på sig. Formentlig skal forsinkelsen findes i marketing afdelingen, der ikke følte, at tiden var inde til at præsentere en ny realistisk rumskib simulation. Amerikanerne glemmer langsomt, når det gælder nationale katastrofer som rumfærgens forlis.
Anyway - nu er "Apollo 18" på vej, og her kan spilleren i bogstaveligste forstand gå i Neil Armstrongs fodspor - manden, der som første menneske tog et skridt på Månen.
"Apollo 18" rummer fantastisk flot grafik. Især billederne fra NASA's kontrolrum i Houston/Texas er imponerende.
Apollo 18 kommer i øvrigt kun til Commodore 64/128, mens "Test Drive" er mere alsidig ved også at tage Amiga, Atari ST og PC'erne med i sit udvalg.

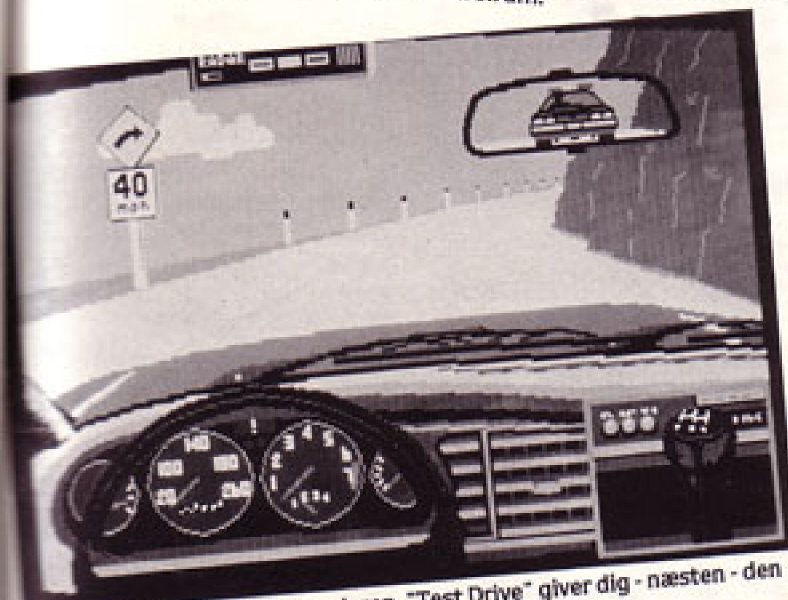
Nyt fra Activision og Electronic Arts

Activision benyttede Chicago messen til at præsentere "The Last Ninja". En klassisk japansk historie, hvor især grafiksiden er opmærksomhed værd. Spillet rummer 130 skærme og mere end 1.000 bevægelige objekter. Programmet fås til Commodore 64/128, PC og Apple II.

Køretøjet i Electronic Arts "Ferrari Formula One" er ganske vist endnu mere spændende end i Accolades "Test Drive", men til gengæld virker spillet ikke helt så originalt.
I "Ferrari Formula One" til Amiga sætter du dig i det trange cockpit i Ferraris formel 1 racer, som du skal føre igennem 16 forskellige internationale raceways.
En helt anden slags testkørsel foregår i "Earth Orbit Station" fra samme Arts makers. Denne simulation til Commodore 64/128 bygger på NASA's rumstations planer for de næste 50 år:
Du sidder som organisationschef og skal både sørge for byggeriet og for at holde dine underleverandører i øreme. Vi skulle jo helst ikke komme ud for nok en dårlig gummipakning som i rumfærgen, vel?
Tredje og sidste stjerneskud fra Arts folkene er "Legacy of the Ancients" til Commodore 64/128. Det er et fantasy adventure, der byder på usædvanlig fin grafik og lyd.
Handlingen er lige så urealistisk og mystifistisk, som adventures ple-



En grafik, man skulle tro umulig på en Commodore 64. Accolades "Apollo 18" bringer dig bl.a. ind i NASA's kontrolrum.



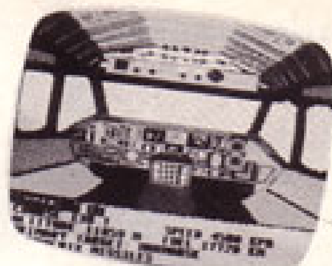
Drej på rattet og træd på speederen. "Test Drive" giver dig - næsten - den fulde køreglæde i verdens dyreste sportsvogne.



Atari leverer fremover sin 65 XE computer som et komplet spilsæt. Inklusive joystick og videopistol.



Skærmbillede fra Avalons strategiske "Dniepre River Line".



"B-1 Nuclear Bomber" fra Avalon sætter dig bag styrepinden i USA's mest avancerede bombefly.

...er at være - så spillet er nok kun for fanatikere.

Et softwarehus, de færreste kender

The Avalon Hill Game Company siger nok de færreste danskere noget, men i USA råder firmaet over et imponerende bredt repertoire indenfor spil.

Ikke alle programmer er Avalons egne. F.eks. kender vi jo "Black Thunder" og "Spitfire 40" via andre kanaler.

Til gengæld har "Dr. Ruth's Game of Good Sex" vakt både harme og påfølgende flot salg hos amerikanerne.

Spillet - eller ret beset quiz'en - stiller dig en masse, mere eller mindre dristige spørgsmål udi forplantningens kunst. Bagefter ved du meget mere om sex, hævder Dr. Ruth. Med tilføjelsen: I hvert fald i teorien.

Grafikmæssigt hævder især Avalons krigsspil sig fint i konkurrencen. Det gælder f.eks. strategiske ting som "Dniepre River Line" (2. verdenskrigs østfrønt), "Incunabula" (folkevandringens tid) eller "World War II Game Construction Kit".

Ganske original er også "Combat Chess", hvor Avalon har ændret grafikken på det normale skakbrædt med et landskab.

Endelig sælger Avalon det ganske uhyggeligt aktuelle "Gulf Strike", der foregår nede omkring Iran og Iraq.

Alle Avalon spil findes i øvrigt til Commodore 64 og delvis til PC'er og Atari ST.

Spil, der ikke kan spilles endnu

Til sidst skal jeg lige nå det, som mange læsere sikkert synes er det mest spændende - det, der med et næsten uoversætteligt engelsk udtryk hedder "sneak previews".

Det er nye programmer, som softwarehusene ikke viste offentligt på Consumer Electronics Show, men som man allernådigst kunne få et smugkit på inde bag standenes mørke gardiner.

Mere end smugkig blev det aldrig til, for i langt de fleste tilfælde er det ufærdige kopier, der vises.

Trods begrænsningerne er der nok at skrive hjem om. Især, hvis emnet er så interessant et spil som Cinemawares "Chicago".

Her oplever man virkelig biograf stemningen overført til sin computer. Med en dialog og grafik, der ganske enkelt er enestående på nuværende tidspunkt.

"Chicago" kan ventes i handelen sidst på året, og det samme gælder MicroProse' med megen hemmelighedskræmmeri omkransede "Project: Stealth Fighter".

Så vidt jeg kunne se, var der tale om en gedigen flyvesimulation. Bare var opgaven ikke at styre et velkendt jagerfly, men intet ringere end USA's stadig hemmelige "Stealth Fighter". En mystisk udseende konstruktion, der skal være helt usynlig for fjendens radar - som man i øvrigt skal foretage krumspring omkring i spillet.

Efterårs nyhed nummer to fra MicroProse bliver "Airborne Ranger". En arcade simulation, hvor du som faldskærms soldat skal invadere fjendtligt territorium. Kun bevæbnet med din maskinpistol, nogle håndgranater og dit vovemod.

Mere interessant lyder til gengæld Epyx' kommende "Omnicron Conspiracy". Den følger direkte i hælene på den avancerede "Sub Battle Simulator" og indeholder samme ambitiøse, krævende blanding af real-time action og grafik.

Hvor "Sub Battle" førte dig til havsens bund, går "Omnicron" den modsatte vej og katapulterer spilleren langt ud i science-fiction drømmenes fremtid.

Egentlig kunne "Omnicron" minde lidt om et Infocom adventure - Samme puslespil agtige atmosfære, bare med flotte billeder på.

Glæd dig også til LucasFilms nyeste "Maniac Mansion". Ganske vist er historien en gammel traver - du skal rode rundt i en stor lejlighed - men den er tilsyneladende fortalt med megen charme og humor.

"Pirates" fra MicroProse har været omtalt før i "SOFT", men amerikanerne fik første forsmag under CES på spillet, der er designet af Sid Meier - manden bag "F-15 Strike Eagle" og "Silent Service".

MicroProse havde - næsten - vaskeægte pirater løbende rundt på standen i Chicago, og mon ikke "Pirates" er et hot hit i svøb?

Spillet foregår jo trods alt i eksotiske omgivelser i en tid, hvor mænd stadig var mænd og Amerika uopdaget for spanioler og andre europæiske godtfolk.

Af lidt mindre interesse for danskere er nok "Superstar Ice Hockey" fra Mindscape og "The Official Super Sunday Pro NBA Football Game" - puhhaa - fra Avalon Hill.

Måske ishockey spillet har en chance. Skandinaverne er jo ganske gode udi den disciplin.

Mindscape hævder selv, at spillet er den første komplette ishockey simulation på markedet. Om det er korrekt, må mere skøjtekyndige skribenter end jeg bedømme senere på året.

LB/Multimedia

Bag kulisserne:

SPILLENES HISTORIE... 1

Tolkien syndromet

Nu går SOFT bag kulisserne. Sætter spot på historien bag en spændende spil-genre.
Vi lægger denne gang for med eventyret om de mange "Ringenes Herre"-adventures. Fem er det hidtil blevet til, og Henning Møller Nielsen beretter hvorfor....

I år, 1987, er det 50 år siden, J.R.R. Tolkien skrev 'The Hobbit', og det føles, som om spillet har været her ligeså lang tid. Det har det selvfølgelig ikke. 'The Hobbit' som eventyrspil er forlængst blevet en klassiker.
For snart et år siden kom spillet 'Lord Of The Rings, Game One' - et spil, der ifølge udgiverne Melbourne House, skulle overtage 'The Hobbit's rolle som reference. Det lykkedes mildt sagt ikke. Melbourne House var blevet overhalet af Fergus McNeills lille firma, Delta 4, der var kommet med en parodi af Ringenes Herre. En parodi, de ganske skælmsk kaldte 'Bored Of The Rings'. Spillet byggede løst (mere løst end fast) på Tolkiens bøger, og var fyldt med et hav af vittigheder, nogle værre end andre (der var endda enkelte englændere, som blev forargede over at se en 'Nazgul' i en Sinclair C-5 bil).
'Bored' var kommet et halvt års tid før 'Lord' og var, bemærkelsesværdigt, på sin egen måde faktisk bedre end den officielle version. Parodien sejrede. Både salgsmæssigt og kvalitetsmæssigt, også selv om enkelte ikke forstod alle vittighederne.

Hvad gjorde 'Bored' bedre end 'Lord'?

Ja, det vil være nemmere at svare på, hvad der gjorde 'Lord' dårligere end 'Bored'. For det første manglede 'Lord' farten. Det tog år at bare skrive kommandoerne ind til den, og selv om den forstod dem, tog det århundreder for den at udføre dem. Til forskel fra 'Bored', som jo var skrevet med The Quill/Illustrator.
Okay, 'Lord' kunne da forstå langt mere komplicerede sætninger end 'Bored', men, som en af vore kolleger på et engelsk blad så spøjst kommenterede: Det krævede vist, at man kunne skrive med australsk accent.
Det næste punkt, hvor 'Lord of the Rings, Game One' tabte, var atmosfæren. Det udefinerbare, der gør, at enten kan du leve dig ind i handlingen og blive hooked eller også er det bare et dumt computerspil. Delta 4 havde det klart nemmest, idet de kun skulle basere deres spil på bøgerne, mens Melbourne House's programmør-hold (Beam Software) skulle følge bogen så godt som muligt.
Det blev omvendt. 'Bored' havde, trods alt, mere atmosfære end 'Lord'. Især fordi Beam Software havde en for stor fantasi (bare tænk på det fotografi, man kunne finde på aller-første lokation, og det 'Heavy Metal Orc Band' man senere kunne finde), men også fordi man ikke kunne klare spillet på meget mere end en enkelt metode. Det kunne man godt nok heller ikke med 'Bored' men det mener jeg kan undskyldes, idet mange af vittighederne er baserede på, hvad man har gjort tidligere i spillet.
Derudover var der de mange fejl. Af fejl fandt man faktisk kun stavefejl i 'Bored', mens det var programfejl, man fandt i 'Lord'. Programfejl, der kunne få hele spillet til at køre fast.

Multiplayer, eller hva'?

Jamen, siger du så, i 'Lord Of The Rings' kunne man bruge multiplayer, det kunne man da ikke i 'Bored Of The Rings'. Nej, DET kunne man ikke, men prøv at tænke på, hvor svært det var at få lov til at lade de fire personer gå i hver sin retning. Hvis man var Merry, og gik mod øst, fulgte de andre med, og hvis man så skiftede til Frodo for at få Frodo, Sam og Pippin til at gå tilbage, fulgte Merry med.
Irriterende, især fordi al denne bevægelse brugte ens energi, og maden tilsyneladende var rationeret.

Og der kom flere...

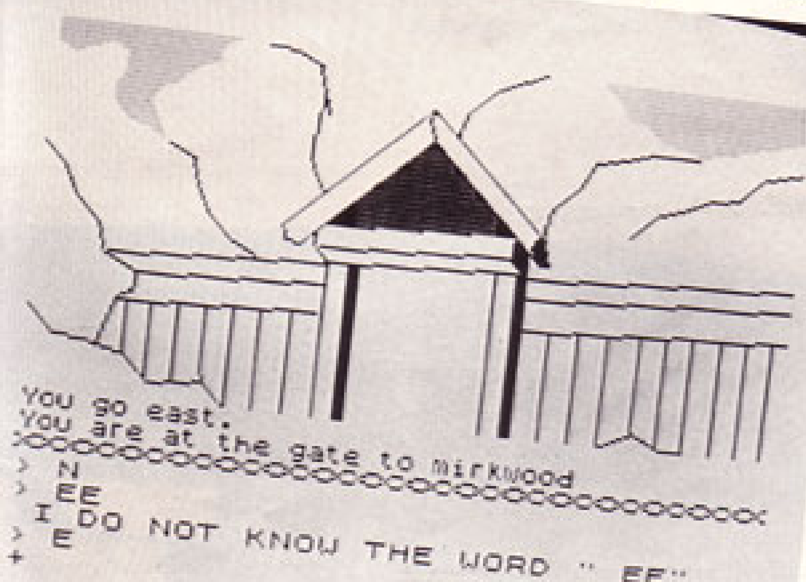
Okay, nok om 'Lord Of The Rings' og 'Bored'. Men hvad nu med 'Game Two', det nye, som hedder 'Shadows Of Mordor'. Det er lige netop kommet, og det uden den bog, som fulgte med 'The Hobbit' og 'Lord Of The Rings, Game One'. Har de så rettet nogle af de fejl fra etteren? Ja, nogle af dem. Og så har de lavet nogle nye.
Det lover stadig væk ikke godt for treeren. Toeren er endda blevet lidt (meget lidt) hurtigere end etteren, men det var også svært andet (meget svært). Men hvorfor, åh hvorfor, er det stadigvæk så dårligt? Fordi Beam Software ikke er blevet fortalt, at etteren var dårlig? Eller fordi ingen har fortalt dem, at man godt må bruge andet end ens eget system til at skrive eventyrspil med. Havde de dog bare brugt The Professional Adventure Writing System (The PAW).
(Til deres undskyldning skal da lige siges, at The PAW først fornylig er kommet frem, men hvad så med The Quill/Illustrator/Patch/Press eller The Graphical Adventure Creator (The GAC)? Eller et helt nyt system, som de selv kunne have lavet?)

Hvilken er bedst: Originalen eller parodien?

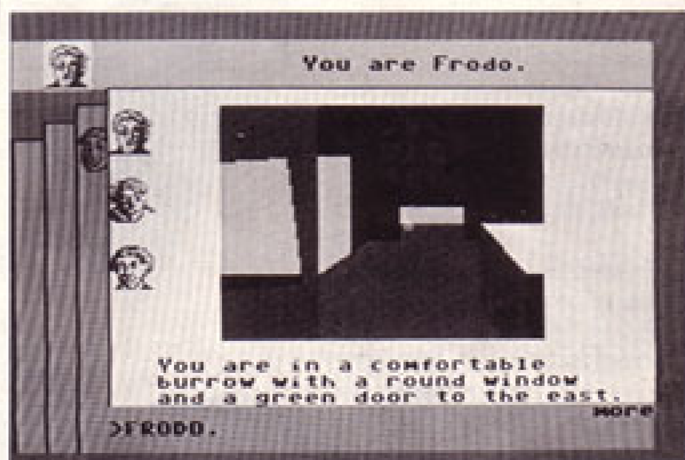
Færdig med 'Bored Of The Rings', 'Lord Of The Rings Game One' og 'Shadows Of Mordor, Lord Of The Rings Game Two'.
Men så kom 'The Boggit', fra Delta 4. Denne gang byggede det ikke så meget på bogen, som på spillet 'The Hobbit', faktisk byggede den kun på spillet. Men ikke desto mindre var det en parodi af format. Især når det gjaldt Melbourne House's HELP (You're doing fine). Men også den lokation (et stykke nord/nord-øst for Beorn's house).



The Hobbit blev kendt for sine avancerede kommandoer.



Sådan så The Hobbit ud. Spillet, der - da det kom frem - blev udråbt til en klassiker. Og fik hele lavinen til at rulle.



Lord of the Rings. Tæt Tolkien-stemning for fuld udblæsning.



I denne "hytte", midt i England, blev de første "Ringenes Herre"-eventyr oversat til computer. Stedet hedder Melbourne House, i dag blandt Europas førende software-udgivere.

som altid var 'TOO FULL TO ENTER'. Også indbygget er en parodi af Delta 4 selv (til dem, der ikke har opdaget det: Prøv at skrive 'Delta 4' inde hos goblinerne. Skriv 'Boggit' for at komme ud igen). Ikke alle løsninger var dog helt logiske: Inde i Goblin's dungeon kaster man for eksempel sit reb op til vinduet og trækker. Og vupti, så har man trukket **vinduet** ned i ens egen højde. Logik har fået en ny betydning efter Fergus McNeill.

Men hvilken var nu bedst: 'The Hobbit' eller 'The Boggit'? Svært at dømme, dels fordi man som eventyrspiller er blevet opdraget til at mene, at 'The Hobbit' er en klassiker, dels fordi jeg selv anser Tolkien's værker for storslåede og derfor er lidt imod at de parodiseres. Det er blevet en form for tabu. Alligevel må det blive dødt løb - spillene kommer ud på et. 'The Hobbit' med styrken i atmosfæren og 'The Boggit' i parodien.

Men er det ikke alligevel utroligt, at de, som er ansat til at lave den officielle version, laver middelmådige (okay, de er nogle gange gode) programmer, mens de, som sætter sig ned og laver parodi på bøgerne går hen og producerer kvalitet?

Næh, egentlig ikke, for det ER nemmest at lave parodier, men netop derfor burde Beam Software stramme sig an. Ellers kunne man risikere, at Delta 4 skulle til at lave de officielle versioner (og det ville kræve, at Fergus McNeill lærte at stave).

Mere på trapperne.

Melbourne-menneskerne, der - som du jo ved - nu ejes af Mastertronic kommer med 'Lord Of The Rings, Game Three' og endnu et Hobbit-spil, 'Where Hobbits Dare' (en direkte efterfølger til 'The Hobbit').

Så intet tyder på, at Europas spilskræddere er blevet trætte af Tolkien bølgen. Bølgen fortsætter ufortrødent, koste hvad det vil. Og det vil det - for go'e, gamle J.R.R. Tolkien skrev tusindvis af sider. Stof nok til adventure-spil de næste mange, mange år...

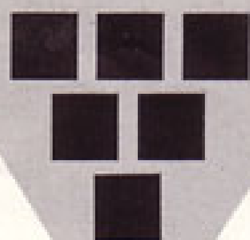
Henning Møller Nielsen.

Spil, baseret på Tolkien-serien om Ringenes Herre:

"The Hobbit" (Melbourne House)
"Bored of The Rings" (CRL/Delta Four)
"Lord of The Rings, Game One" (Melbourne House)
"The Boggit" (CRL/Delta Four)
"Shadows of Mordor, Game Two" (Melbourne House)
"Lord of the Rings, Game Three" (Melbourne House)
"Where Hobbits Dare" (Melbourne House)

SPIL BETALER HANS LIV

Profession: Computer spiller



Jeg mødte Howard på Consumer Electronics Show i Chicago. En af verdens vigtigste udstillinger for Hi-Fi, video og hjemme-elektronik. Den holdes to gange om året i USA.

Howard stod lidt åndsfraværende og hev i et joystick på Nintendos farverige udstillingsstand.

Ingen ville have taget notits af ham, hvis der ikke lige i det øjeblik, jeg passerede, kom tre teenagere drønende ind. Med kurs direkte mod herren.

De skulle sandelig have en autograf, og mens ghetto blasteren

blev placeret på gulvet, pludrede drengene videre i munden på hinanden - med en mere og mere desorienteret Howard overfor sig.
Man skulle ellers tro, at den nydelige, lidt kedeligt udseende herre var vant til den slags opmærksomhed og virak.
Han er nemlig professionel computerspiller. USA's måske bedste. På CES Show var hans opgave egentlig ikke at diskutere spildetaljer med små freaks, men at overbevise radio- og TV-forhandlere om, at de skulle sætte Nintendos nyeste spilkonsol ud i deres butiksvinduer.
Derfor virkede han næsten lykkelig, da "SOFT" trak ham ud at hans trængsler for at få et lille solo-interview.

Har været med fra starten

Efter mange år i spillearkadernes tusmørke har den 29-årige Howard Phillips nemlig fået kontrakt med Nintendo.
Spilfabrikanten, der i øjeblikket høster tonsvis af succes i Japan og USA med sit "Super Mario Bros." program.
Hos Nintendo har Howard fået titlen Product Analysis Manager, og hans væsentligste opgave er hele tiden at holde Nintendo på forkant med, hvad der foregår indenfor computerspil og hos spillerne selv.
Da Howard var lille, var der ingen, som drømte om, at han en dag skulle befinde sig blandt Top-10 af verdens computerspillere.
Mere sandsynligt havde været, at lille Howard fulgte i sin fars fodspor og var endt som tekniker hos flyfabrikanten Boeing i Seattle i det nordvestlige hjørne af USA.
Men sådan blev det ikke. For i en alder af 13 år udviklede Howard sit første eget videospil. En usædvanlig blodig sag i handlingen. Og med to spejle foran TV-skærmen for at give en slags 3-dimensionel virkning.
I årene derefter brugte han stort set alle frikvarterer og hele fritiden på at spille i Seattles forskellige arkader og grillbarer.
Han blev hurtigt knalddygtig og vandt stort set alle de konkurrencer, han deltog i.
Det var her - i starten af 80'erne - at spilfabrikanterne fik øje på ham.
De hoppede ind som sponsorer, fordi de vidste, at drengene ville stå i kø for at se ham løse hemmelighederne i de nyeste computerspil.
Fra det øjeblik var Howard Phillips faktisk professionel spiller.

Drømmen, der blev til virkelighed

- Mange af min jævnaldrende drømmer tilbage til de dage, hvor de var unge og kunne gøre, hvad de havde lyst til. Dengang klagede vi over skolen, men i virkeligheden havde vi det som blommen i et æg, husker Howard.
- Det opdager man hurtigt, når man vokser op, tager eksamen og starter det daglige jobræs. Al tid er optaget af arbejdet og af familien. Alt for få når at more sig i løbet af en dag.
- Derfor er jeg nok bare utrolig heldig. Mit job som spilekspert går ud på at have det sjovt. Mange vil helt sikkert kalde det et drømmejob, forklarer Howard videre.
Nu skulle man så tro, at den gode mand stod og rykkede i joysticks dagen lang.
Nogle gange gør han det også. I særligt travle perioder har Howard brugt 6 ud af arbejdsdagens 9 timer til at afprøve nye spil.
Normalt går en stor del af hans tid dog med at snakke med andre spillere.
Når Howards gamle åbne Buick Wildcat dukker op i en by eller en bydel, ved alle de lokale spillere lynhurtigt, at nu er der nyheder i farvandet.
Det er nemlig som regel Howard, der får æren af at introducere de nyeste Nintendo spil i USA's mange spillearkader.
Her er det, han møder sit publi-

Når Howard dukker op i nærheden af en spillearkade i sin herlige gamle Buick Convertible, rumler jungletrommerne øjeblikkeligt, og alle lokale freaks dukker op.

Howard Phillips har gjort drømmen til virkelighed.
Han er professionel computer spiller. Ovenikøbet USA's mest kendte og med en fed kontrakt i lommen fra en af de store spilfabrikanter.

Howards 10 bud på at blive en bedre spiller

Hvad ville være mere oplagt at spørge en professionel spiller om end nogle gode staldtips.
Som nævnt er Howard ikke meget for at afsløre sine hemmeligheder, men da "SOFT" nu havde taget den lange springtur fra København og til Midtvestens Chicago, lod han sig overtale.
Howard foreslog selv, at vi udformede hans gode råd som 10 bud for en seriøs computerspiller:

INVOLVER DIG:
Computerspil kan både være en individuel og en oplevelse for en hel gruppe. Den bedste spiller er den, der virkelig involverer sig i programmet. Den, der først analyserer alle spillets elementer og derefter lægger sin egen slagplan.

HOLD KONCENTRATIONEN:
Ofte er programmer langt mere komplekse, end spilleren tror. De indeholder tildækkede spor, hemmelige kræfter og skjulte bonus. Altsammen ting, der giver ekstra points og større udfordring for den spiller, som kan holde koncentrationen oppe.

TIMING KAN VÆRE ALT:
I f.eks. skak er det uden betydning for selve spillet, når man flytter brikker rundt på et bræt. Modsat indeholder computerspil real-time bevægelser. Hurtighed og den rette timing kan redde en ud af mangen penibel situation.

HOLD ØJE MED ANDRE:
Nogle spil bygger på ren tilfældighed, men langt de fleste har detaljer, som spilleren selv skal finde frem til. Ved at observere andre spille, kan man måske opdage netop det trick, der løser gåden i ens eget program.

HOLD ØJET PÅ SKÆRMEN:
De fleste er slet ikke klar over, at gode spil bygger på en proces, hvor man hele tiden skal samle nye erfaringer. Det kaldes også for "parallel proces-sing", fordi hjernen modtager informationer fra flere sider på een gang. Derfor, læg ikke kun mærke til selve hovedpersonen i spillet, men også til de detaljer, der sker omkring ham. Det kræver opmærksomhed og øjne konstant på skærmen.

TRÆN HVER DAG:
Computerspil er ikke som body building, men alligevel. Træn så meget som muligt på de levels, du kan opnå i spillet. Kun da vil du kunne hoppe højere op i niveau og møde et mere varierende spilforløb.

TÆNK STRATEGISK:
Prøv hele tiden at holde overblikket. Hold en lille tænkepause engang imellem, hvis spillet tillader det. Tænk ikke kun på, hvad der mon sker i næste scene. Prøv i stedet at være strategisk. Sørg f.eks. for at samle rigeligt med points, for i mange spil kan det forlænge fornøjelsen ganske meget.

SPIL SAMMEN:
Erfaringer viser, at to spillere som regel kommer længere end een. Det skyldes, at man mere eller mindre bevidst konkurrerer indbyrdes. Derved fremprovokeres kreativitet og nye ideer.

TØJL TEMPERAMENTET:
Lad være med at blive frustreret, hvis du ikke kommer videre i et spil. Prøv tålmodigt at finde nye indgangsvinkler og taktikker. Hvis det ikke virker, holder du en pause.

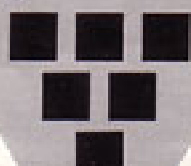
STAY COOL:
At være afslappet, mens man spiller, kan have flere fordele. Dels virker det demoraliserende på en eventuel med/modspiller. Dels har du nemmere ved at holde koncentrationen oppe. Forkrampede attituder har aldrig ført til succes i et computerspil.

kum. I timevis kan han sidde og studere spillernes attitude overfor arcade programmet. Deres reaktioner overfor grafikken, lyden og handlingen.
Lavmælt taler han informationerne ind i en diktafon, mens han står og ser uskyldig ud med sin Coke i hånden.
Oplysningerne samler Howard bagefter i rapporter, der bruges til at udvikle nye, mere spændende og realistiske spil.
Selvfølgelig bliver Howard hurtigt centrum i spillebulen, og så kan han i timevis sidde og diskutere spildetaljer med de unge freaks.
Han får tips om mangler, men til gengæld er hans mund lukket med syv segl, når han bliver bedt om at give tips og tricks.
- Det ville jo være tåbeligt, hvis jeg offentliggjorde detaljerne i vores spil. Jeg er ikke kun Pro, men også en af USA's bedste computerspillere. Så, hvorfor skulle jeg afsløre mine hemmeligheder? Desuden ville spillet nok være kedeligere for publikum end, hvis de selv fandt ud af de nødvendige tricks.
Howard Phillips fortæller, at diskussionen meget ofte drejer hen på de spil, folk har derhjemme.
- Jeg kan selvfølgelig godt tale med om konkurrenternes spil. Dem skal jeg også afprøve som led

Han er en af verdens bedste computerspillere. Og han er Pro lige til fingerspidserne.



Profession: Computer spiller



i mit job. Men helst drøfter jeg Nintendos egne programmer. Og allerhelst "Super Mario Bros", som 70% af Nintendo spilmaskine ejerne har erfaringer med. Og, som nærmest har udløst en spille epidemi i Japan og USA, forklarer Howard.
USA's professionelle computerspiller har talt sig varm, og på det tidspunkt når han altid til det emne, som optager ham enormt meget. Nemt at få folk til at betragte spil som noget seriøst. Noget, der kan afstresse i det daglige og måske endda lære en nye ting.
- Jeg mener helt afgjort, at spil er en alvorlig ting. Ikke bare, fordi jeg gennem årene har tjent mange dollars i konkurrencer. Men også, fordi ivrige spillere ofte opnår bedre koncentrationsevne, bedre koordination mellem, hvad hænder og øjet gør, og en mere udpræget sans for strategisk tænkning end normale ikke-spillere har.
- Det seriøse amerikanske tidskrift, Science Digest, kunne således for nylig fortælle, at videnskabelige undersøgelser viste, at børn meget lettere lærte f.eks. matematik, fordi computerspillene gav et direkte og umiddelbart svar tilbage, slutter Howard Phillips.

LB/Multimedia

Gør matematik til en leg

Køb EPD's nye matematikprogram **FUNKTIONSANALYSE.**

C64-programmet som med en indbygget "LOMMEREGNER" og en masse **STÆRKE MATEMATISKE RUTINER** gør din programmerbare lommeregner overflødig.

Programmet kan:

* indeholde 5 brugerdefinerede funktioner hver med en længde på op til 60 karakterer.
* **TEGNE GRAFER** i et koordinatsystem uden at gå ned i punkter hvor funktionerne ikke er defineret.
* bestemme **NULPUNKTER** og **SKÆRINGS-PUNKTER** mellem grafer. Man kan således **LØSE KOMPLICEREDE LIGNINGER** og **ULIGHEDER** grafisk.
* bestemme funktioners **MAXIMA, MINIMA** og **VENDETANGENTER.**
* **INTEGRERE** numerisk, finde arealer mellem grafer og rumfang af omdrejningslegemer.
* **DIFFERENTIERE** alle mulige funktionsudtryk på op til 80 karakterers længde **SYMBOLSK**
* bestemme lodrette, vandrette og skrå **ASYMPTOTER.** (ikke set før!)
* udskrive grafer i koordinatsystemer, funktionsforskrifter, meddelelser og lommeregneres hukommelse på **PRINTER.** (MPS 801, MPS 803. Epson)



Lille Elstedvej 24
8520 Lystrup
Tlf. 06 22 14 35

Vores fulde navn:
"Effective Program Developers
v. Ole & Søren Kold Hansen & Frank Bagge Ivens de Carvalho"

Programmet indeholder en **LOMMEREGNER** (omvendt polsk notation) som bl.a. kan anvende de brugerdefinerede funktioner. Den indeholder en **HUKOMMELSE** på 10 registre, og flere resultater fra de matematiske rutiner bliver automatisk lagret i lommeregnerens hukommelse. Lommeregneren har en **STACK** på 5 registre.

Der er taget forholdsregler, så du **IKKE FÅR MISVISENDE RESULTATER.**

Det **TILBAGEMELDER I ET KLART SPROG**, hvis du gør noget, programmet ikke forstår.

Programmet er **MENU**betjent med et **MINIMUM AF INDTASTNINGER.**

Du kan **AFBRYDE RUTINERNE** til enhver tid **UDEN AT PROGRAMMET GÅR NED.**

Pris: 625 kr. på krydset check eller indbetalt på giro 9 56 36 60
625 kr. + porto for forsendelse pr. efterkrav

Husk at angive din fulde adresse!

Garanti:
Du får 550 kr. retur, hvis du inden 8 dage returnerer programmet med manual og nøgle i den stand, du modtog det.

NB. Programmet kan køre på C128'ere i 64-mode.

DANSK MEDIA DATA



Vestergade 77 (over gården), 5000 Odense C
Tlf. 09 12 55 44 - Giro: 7 19 19 52

PRISER

Alle priser er incl. moms

Åbningstider: Mandag - Fredag 9.30 - 17.30

JOYSTICKS: (NB. 8 dages garanti og ombytningsret)

MEDALIST DE LUXE	KR. 59.-
QUICKSHOT II	KR. 69.-
QUICKSHOT II +	KR. 99.-
QUICKSHOT II TURBO	KR. 99.-
KONIX SPEED KING	KR. 109.-
COMP. PRO 5000	KR. 119.-
COMP. PRO TRANSP.	KR. 159.-
QUICKSHOT IX	KR. 99.-
QUICKSJOT X (IBM)	KR. 169.-

Amiga 500 til	kr. 4.745.-
Amiga Monitor	kr. 3.285.-

DIVERSE

DATACETTE	KR. 198.-
DISK-CLEANER 5¼"	KR. 49.-
DISK-TANG	KR. 29.-
DISK BOX SS-25 3½"	KR. 65.-
DISK BOX SS-50 3½"	KR. 99.-
DISK BOX DX-85 5¼"	KR. 128.-
DISK BOX DX-10 5¼"	KR. 18.-
LYSPEN F/COMMODORE	KR. 98.-

5¼" Disketter	10 stk. fra kr. 60.-
3½" Disketter	10 stk. fra kr. 158.-
3" Disketter	10 stk. fra kr. 348.-

BETALING: Forud på cheque/giro - El. pr. efterkrav

FRAGT

0-5 kg	kr. 25.-
5-10 kg	kr. 35.-
10-20 kg	kr. 65.-

Amigaware

- Nu bli'r din Amiga et VILDDYR

Morten Strunge Nielsen har (som ca. 10.000 andre danskere) fået sig en Amiga. Derfor siger han:
Selvom alle påstår noget andet, skal du ikke tro på det. Der findes stadig ikke særlig meget software til Amiga.

... Og selvom standarden for softwaren stiger støt ved snart sagt hver udgivelse, savner jeg stadig spillet, hvor jeg spørger mig selv om det er muligt at udnytte Amigaen bedre. Men som min gamle fransklærer sagde engang, så er forventningens glæde den største.

Hvorfor ikke lidt mere?

Problemet i en nøddeskal lader til at være, at Amiga er en så ekstrem computer, at programmørerne ikke aner, hvor de skal starte og slutte.

Amiga-spillene er gennemgående virkelig flotte, men savner for de flestes vedkommende et godt spilplot, der kan holde spilleren fangen i mere end et par dage (for de værstes vedkommende er det endda kun et spørgsmål om timer).

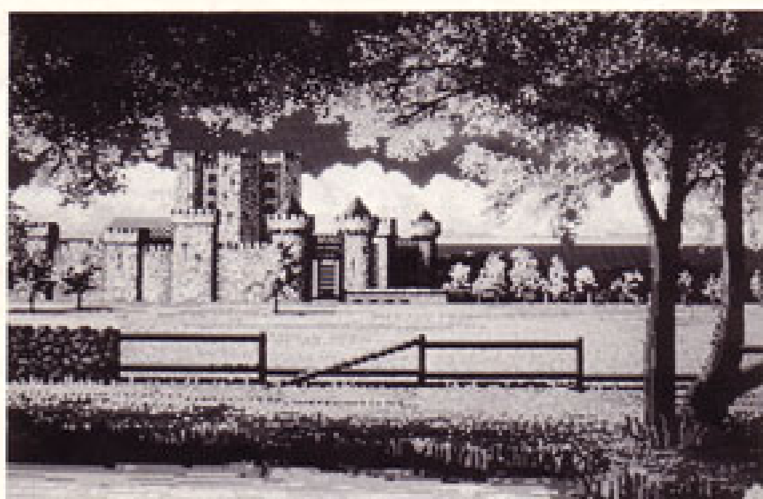
Den lyd, programmerne disker op med, må også siges at være ganske flot, men hvorfor ikke lidt mere?

Næsten alle programmerne bruger kun en intro-melodi og nogle lydeffekter. Hvad med noget multitasket musik?

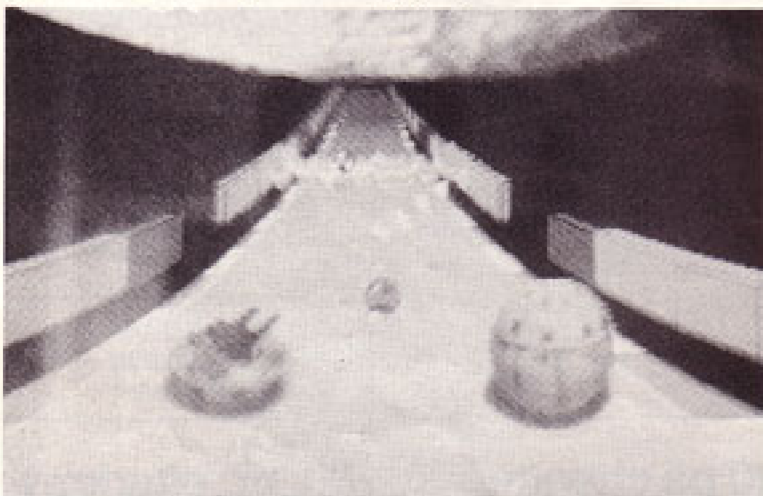
Med en 16-bit stærk 68000 processor på 7.1 MHz og en horde hjælpeprocessorer burde lidt musik ikke volde de helt store problemer.

Selv programmøren bag Starglider, Jez San, indrømmer beredvilligt, at Starglider overhovedet ikke udnytter Amigaens muligheder. Det eneste, der er bedre end Atari-versionen, er hastigheden.

Der er kort sagt brug for nogle mindre dovne programmører, som skriver deres spil gennem et programmeringssprog og i heldigste fald går direkte ned i DOS-rutinerne. Næh, 100% maskinkode med selvskrevne rutiner er det eneste der dur.



Defender of the Crown er rigtig flot, men det hjælper ikke stort, når spilplottet i bedste fald opleves som ligegyldigt...



Et af Arcadia's (en Mastertronic label) Amiga-baserede spillehalsspil.

Action

Følgevirkningerne af den manglende vilje til at adressere de forskellige chips direkte (og Commodores langsommelighed på deres udviklingskit og den øvrige dokumentation!) ses altid tydeligst på de programmer, der stiller krav om en vis hastighed for udførelsen.

Det er i første række action-spillene.

Og hvor mange shoot 'em up, beat 'em up, arcade action og andre lignende spiltyper findes der egentlig til Amiga?

Ikke særlig mange!

Når man ser bort fra Anco's relativt langsomme og lidet imponerende spil, kan nogenlunde ordentlige action-spil tælles på een hånd.

Der er Starglider, Marble Madness, Barbarian og øhhhh!!

Selv disse tre absolutte topspil er det rene vand i forhold til, hvad der kunne produceres, hvis de fornødne ressourcer var til stede.

De karakterer, jeg giver til de forskellige spil, bliver af gode grunde stærkt vildledende. Når de tre bedste spil på markedet egentlig ikke er noget særligt...

Vi venter med længsel på Jez San's lovede Starglider II-spil, der endelig skulle vise lidt af det, som spillene skulle have været lige fra starten af.

Adventures

Den programtype, der hidtil har presset citronen bedst med hensyn til udnyttelsen af Amigaens reserver, er uden tvivl adventures.

Et af de absolut første adventureprogrammer jeg så til Amiga var The Pawn, og det var virkelig noget, der gjorde indtryk. Men det er jo lang tid siden...

Et af de andre interessante adventureprogrammer hedder Deja Vu.



Vi sætter vores lid til, at King of Chicago bliver big-time for både Amiga-brugere og Cinemawares bogholderiafdeling...



... Og endnu et fra Arcadia's fyldige billedsamling. Synd og skam, at der endnu ikke trykkes i farver på disse sider.

Deja Vu kommer fra Mindscape. Og jeg kan ikke gøre andet end citere fra coveret:

Well, kid, you really stepped in it this time! Either you're bein' framed for a murder or you really iced the guy, but if I was you, I'd get outta town... Do ya really think ya got a chance with the cops, the mob and who knows who else all after ya? Well good luck, pal. Oh by the way, did I mention that ya don't even remember who ya are?

Enhver nogenlunde velbevandret næse ved, hvor vi så er henne. Hvis ikke, bør sætningen, der indleder selve adventuret, kunne: **Good morning. Welcome to a nightmare come true. You are waking from a stupor that feels like a chronic hangover after a week in Tijuana. There is a throbbing bump on the back of your head.** Det eneste, der ikke minder om et mareridt, er den fede grafik og det interaktive feel.

Jeg har også haft lejlighed til at kigge nærmere på efterfølgeren til den meget roste Deja Vu, Uninvited. Her starter du med at befinde dig i en totalt smadret bil. Og inden du ved af det, er du i et uhyggeligt, spøgelsesbefængt hus... Hvad skal det dog ikke ende med? Grafikken kan man stadig ikke klokke sig alt for kraftigt over...

Om man foretrækker amerikanske Mindscapes interaktive adventures eller engelske Rainbirds ordinære tekstadventures, der er garneret med fantastiske grafikbilleder, er alene et spørgsmål om smag og behag.

Een ting er imidlertid stensikker. Selvom adventure-programmørerne er gode til at udnytte Amigaen, kan det stadig blive meget bedre.

Rainbirds Knight Orc og seneste Guild of Thieves (kan findes anmeldt andetsteds her i bladet) er et utroligt pænt skridt på vejen. Men jeg holder en kasse af de kolde på, at we ain't seen nothing yet.

Kickstart

En af de virkeligt irriterende børnesygdomme, Amigaen lider under, hedder Kickstart.

Spil, der fungerer under Kickstart 1.1 (Amiga 1000), behøver absolut ikke fungere under version 1.2, der ligger i de nye Amiga-computere.

Eksempelvis lå jeg og græd i lange baner, da Strip Poker (anmeldt i Soft Check i sidste nummer) til Amiga absolut ikke kunne forlige sig med min Amiga 500. En af de værste skuffelser til dato...

Der lader ikke til at være anden kur, end at basere programmerne på Kickstart 1.2 og udstyre de uheldige Amiga 1000-ejere med den version!

Ny side af Amiga

Et af de mere positive chok, Commodores supermaskine også har beredt verden, er dens store brugsværdi udenfor hjemmets fire vægge.

Reklamebureauer, filmselskaber og mange andre har allerede taget hul på fremtiden med deres Amigaer.

Men Amiga kan også udenfor "kassen".

Sidste skrig er et udviklingskit til spillehalsmaskiner, med et Amiga-board som centralenhed!!

Som du kan læse i billigspilshistorien, har Mastertronic oprettet en spillemaskinelabel, der hedder Arcadia. Samme Arcadia har licenseret Amiga B52-boardet fra Commodore og udvidet med ekstra 1.5 Mb hukommelse. Dette gør systemet kraftigere end hovedparten af de eksisterende spillemaskine-boards.

Spillene leveres på ROM-cartridges, der har et teoretisk maksimum på 6.5 Mb!!

Der er allerede to titler på gaden fra Arcadia.

Road Wars er et tredimensionelt shoot 'em up med 16 niveauer. Mens man drøner ud af motorvejen i et kugleformet køretøj, bliver alle forhindringerne blastet langt ud i galaksen.

Men det, der adskiller Arcadia gamet fra alle de andre shoot 'em ups, er muligheden for at to spillere kan kæmpe sig igennem gamet side om side. Hvis der kun er en spiller, lægger computeren makker til løjerne...

Rockford er det andet spil - og det navn burde du jo kende fra Boulderdash. Arcadia har tilkæmpet sig spillehalslicensen fra First Star. Rockford bliver naturligvis mange gange hurtigere og mere tiltrækkende - samt en "smule" flottere - end ved hjemmecomputerversionerne. Der kommer yderligere tre titler fra den engelske division af Arcadia. Men det er så absolut også en mulighed, at vi ser nogle af amerikanernes titler...

Mastertronic vil naturligvis også komme med Arcadia-spil til hjemme-'puteren. Forhåbentlig også Amiga!?

Sidste hotte nyhed fra telefaxen er, at Bally/Midway nu også er begyndt at stoppe Amiga-boardet i deres spillehalsmaskiner.

Første udgivelse med en Amiga som styringsenhed hedder Moonquake. Her vader du rundt på et interplanetarisk bælte og samler mineraler, som du sender tilbage til dem derhjemme. Men der er selvfølgelig en masse nasties, der ikke kan lide din samlermani. Grafikken er fantastisk og lyden superb - stemmen lyder præcis som et menneskes. Skal ses!

Samtidig har en sejrsikker Clare Edgeley fra Rainbird Software fortalt os, at Starglider bliver det første engelske computerspil, der også kommer ud på spillehalsmaskiner. Bally har snuppet licensen og er allerede i fuld gang med programmeringen, der bliver rimeligt overskuelig, fordi Starglider allerede er lagt over på Amiga...

Fremtiden

Uden at være den store spåmand, kan vi roligt betegne fremtiden som lys.

Alle taler om Amiga.

Programmørerne ser Amigaen som ideal-computeren, softwarehusene øjner et nyt marked for deres produkter, computerforhandlerne bruger den til demonstration af Commodore-computernes overlegenhed (selvfølgelig umiddelbart før den arme kunde jokker afsted med en sølle Commodore 64 under armen), og journalisterne priser Amigaen til skyerne.

Men i sidste instans er det jo den menige bruger, der bliver bestemmende for computerens liv.

Og her lader der ihvertfald ikke til at være nogen som helst problemer, efter at Amiga er brudt ned under 5000 kroners grænsen.

Så køb du roligt en Amiga og nyd de overdrevent fede demonstrationsprogrammer, der allerede er spredt godt ud over Danmark.

Men du må nok indstille dig på at vente helt til jul, inden de første "ordentlige" Amiga-spil begynder at bryde frem...

Morten Strunge Nielsen

Sådan cirkum kommer Bally/Midway's første game, med et Amiga B52-board i hjertet, til at se ud.



Kæmpe-konkurrence:

Vind en granat til hånden!



Bjarne Michael Jensen, Supersoft-boss:
"- Vi sælger helt utroligt af det nye joystick, vi selv har produceret.

"The Terminator" er et rent dansk joystick. Designet og markedsført af Supersoft i Århus, Danmark. Nu kan du selv vinde et af slagsen!

Alt er et kaos af støv, flammer og murbrokker. Luften tordner af fjendens kanonild, og tæt ved dig - for tæt, synes du - flænser en granats hvinen luften.

Dine sanser er spændte. Adrenalinen pumper. Dit blod fryser til is, og du kaster dig, uden at ænse noget, ned i den mudrede skyttegrav. Lander ovenpå fire kroppe. Døde. Din egen bataljon.

Du vil ha' hævn, kampånden flammer op - men du er alene! Hele styrken er dræbt, nogle kunne ikke holde helvedet ud og skød sig selv. Andre blev myrdet af fjendens knitrende maskingeværs-salver. En hel enhed er udslettet. Koldt og roligt tog fjenden dem, en efter en. Og nu er du den sidste. Alene ligger du der, i den mudrede skyttegrav, der er tilsølet af dine kammeraters blod.

Fremmede stemmer nærmer sig. Du åbner det ene øje og ser konturerne af de skævøjedes khaki uniformer. Tre mand er på vej hen imod, hvor du ligger. Du kan høre dem nærme sig, men de er på vagt - de fremadrettede maskinpistoler er klar til at sende enhver endnu levende til evigheden.

Der er kun eet at gøre: Du må ligge stille. Musestille. Lade som om, også du er død. Og død ser du ud. Ligbleg ligger du der med tilbageholdt åndedræt, indsmurt af blodstænk. Du er for angst til at tænke en tanke. Ligger kun og koncentrerer dig om at se stendød ud.

Det lykkes. De gule går forbi dig, nu kan de ikke længere se dig. De er omkring 100 meter væk, med rykken til. Forsigtigt, uden at lave en lyd, fører du hånden ned til dit ammunitions-bælte. Ja! Den er der! Den velkendte form af et forstørret æg, kold og riflet - din håndgranat!

Nu skal de få!! Du mærker hævnlysten boble i dig, mens du frigører granaten fra dit bælte. Du afsikrer den tyst. Tager sigte. Og kaster den så af al kraft mod de tre fra fjendens styrker, mens du selv søger dække.

Men shit! Der er sket noget! Istedet for at hvine og eksplodere, ser du granaten flyve gennem luften med en lang ledning efter sig. Så sku' da pokker! Du tog fejl - og istedet for en dræbende håndgranat, fik fjenden et stk. "Terminator"-joystick i nakken. Ikke dræbende, men nok til at frelse dit liv.

Da japserne så det nye, danskproducerede joystick, jublede de nemlig og glemte alt om deres mission. De skyndte sig hjem til deres små grimme MSX-computere, hev det nye håndgranats-formede joystick ind og gav sig til at spille.

Du slap med livet i behold. Men mistede dit nye "Terminator"-joystick.

Vind Terminators.

Nu har du chancen for at vinde dit "Terminator"-joystick tilbage igen. Eller vinde et, hvis du aldrig har ejet det. For alle odds taler nemlig for, at du ikke har en Terminator - det nye 'stick er først kommet i handelen for få uger siden, og mange forretninger har faktisk slet ikke fået det endnu. Så stor er efterspørgsmål.

Men du kan undgå leveringsvanskeligheder. Alt, hvad du skal gøre, er nemlig bare at fylde kuponen ud og sende den ind til SOFT. Så kvitterer vi med at forære dig et stk. "Terminator"-joystick. Hvis du altså er blandt de 10 heldige, Lykkens Gudmor trækker ud.

Vi skal ha' din kupon senest den 15. september. Alle kuponer sendt

[redacted]

Og synk så! Her er Terminator, vel nok at regne blandt de mest rå joysticks på det danske marked.
Det er ikke en joke. Sådan ser det nye joystick faktisk ud. Oversejt. Og made in Denmark.



...enere vil blive doneret til Københavnske Renovations-arbejderes ...dsamlings-komite. Og det me... vil

Så fat pennen og kom i rotationer. ...usk, det er jo ikke hver dag, du kan lægge hånden på et joystick med sådan en form...

Det er dansk.

Danish Design har du helt sikkert hørt om. Og de fleste forestiller sig vel noget i retning af Stelton-kander eller fancy brugskunst. Men "Terminator" er faktisk 100% rent dansk design.

Folkene, der har fundet på den kendte form, er professionelle designere, som software-importøren Supersoft hyrede til opgaven. De var også med i dommerpanelet i vinterens store "Design-et-joystick"-konkurrence, som Supersoft afholdt med præmier for over 40.000 (bl.a. en Amiga med masser af udstyr).

"Terminator" er dog ikke udsprunget som en ide af konkurrencen.

- Det er en selvudviklet ide, fortæller Bjarne M. Jensen, Superboss. Han fortæller samtidig, at de i firmaet allerede har fået store ordrer fra udlandet. For som med alt andet dansk design - de kan li' det i de andre lande.

Joysticket passer til samtlige computere med standard Atari-port, dog ikke IBM og kompatible. Så har du en Commodore, Amstrad eller Spectrum med interface, ja, så er det bare at få hooket en udsletter til. Og er du heldig, vinder du den endda. Hvis du altså sender ind inden 15. september '87.

Rasmus Kirkegård Kristiansen

Vind TERMINATORS med SOFT!

Udfyld kuponen tydeligt og send ind til SOFT, St. Kongensgade 72, 1264 København K. Mærk kuverten "Terminator" og husk, at vi skal have den senest 15. september '87.

Det nye danske "Terminator"-joystick ligner:
_______ En klase bananer
_______ Noget fra Århus
_______ En håndgranat
(Du må kun sætte ET kryds).

Navn: ....
....
Adresse: ....
....
Post-nr./by: ....
....
Telefon: ....
Fødselsdato: ....
Computertype: ....
....

Kuponen må gerne skrives af.

Bits, Bytes og Lasagne...



"Fjern fødderne fra min lasagne!" Neeej, det er ikke ordskiftet fra en presse-frokost med SOFT. Derimod er det den mandagshadende kat, der giver Futte en verbal omgang. Ja, drenge! Garfield er på spil!!

Han er forhadt af mange men elsket af endnu flere. Garfield, den grimme kat, der spadserer direkte ind i vores hjerter med sine tørre kommentarer om mandage, lasagne og hunden Futte.

Jo, vi elsker Garfield. Og selv om det godt nok er et stykke tid siden, vi sidst har hørt noget fra det fede kræ, er han stadig iblandt os. Nu er stilheden imidlertid brudt, så det kan mærkes over det meste af verden: Software-firmaet The Edge har nemlig lavet det første spil i en lang serie med Garfield som hovedperson. Så spær pixelsuger øjnene op, smæk 'sticket i port II og tryk på 'fire' - Garfield blaster sig vej til DIN computerskærm inden særlig meget længe..!

Jim Davis er skaberen.

Garfield og hele hans verden er skabt af Jim Davis. Manden, der bare kan det der med den rigtige streg. Han blev dog hurtigt opdaget, og båret frem af United Features Syndicate Inc., et stort amerikansk (naturligvis) selskab, der distribuerer kendte ansigter i tegneserie-form og til brug på kopper, karklude og andet godt.

De kørte hans kampagner, og gjorde Garfield til det scoop, han var, og til dels stadigvæk er.

Garfield i mange versioner

Da Garfield var på sit højeste, var der ikke grænser for, hvor du kunne spotte hans kontrafej.

Tænk blot på håndklæder, trusser, plakater, tegneblokke, sæbe, tegnefilm, sokker og så naturligvis de moderforhadte klistermærker! Ja, hvor du end kom frem: Garfield-bassen slap du i hvert fald IKKE for - altid parat med en hurtig bemærkning, altid klar til at styre situationen...

Det er han nu stadigvæk, men United Features Syndicate Inc. gør ikke så meget ved promotion, som de gjorde engang.

Vidste du, at Garfield tegneserierne er oppe på niende hæfte nu. Den sidste hedder rent faktisk "Garfields Niende", og er endnu en varm sag til samlingen - sprængfyldt med humor og satire, som kun Jim Davis kan præsentere den.

Dem, der ikke vil købe hans tegneserier, kan til daglig læse om ham i dagbladene eller de steder, hvor han ellers har sine "strips": Ugeblade og lokale medlemsblade i et hav af foreninger, der har taget den folkekære kat til sig som maskot.

Garfield pr. computer.

Pudsigt nok har den ellers så PR-glade figur ikke interesseret sig synderligt for computere. Det skulle da lige være dengang, SOFT bragte en anmeldelse af Garfield Construction Set. En sjov software-pakke, som desværre havde svært ved at finde vej til de danske luftlag.

Her kunne du ved brug af de forproducerede baggrunde selv klippe de forskellige figurer ind. På denne måde kunne du så selv lave de strips, din fantasi kunne frembringe. Naturligvis begrænset af de figurer og baggrunde, der fandtes på de medfølgende disketter.

Det, vi har fat på denne gang, er dog noget helt andet. Nemlig et computerspil som dem, vi normalt ser fra det store britannien.

Og det vil sige et game, hvor vægten er lagt på, at der sker noget. Hele tiden.

Med andre ord: En klar fed kassettefuld action.

Big, Fat and Hairy Deal.

"SOFT"'s Henrik Bang har haft fat i softwarehuset The Edge. Her fik han sig en kævler med den mand, der i øjeblikket sidder og designer Garfield og de scener, der er størstedelen af det spil, vi skal se 100% færdigt i sin endelige form til september. Hans navn er Andy Blazdel, og det var ikke småting, han kunne afsløre...

Spillet hedder Big Fat and Hairy Deal. Hos The Edge kalder de det også Big Deal, for det må det være for dem.

Cherry, en af kontorpigerne hos Edge, udtalte med glæde i stemmen at det, at de skulle lave Garfield, rent faktisk var et af de største projekter, de nogensinde havde haft. De regner nemlig selv med, at det bliver et 87's mest efterspurgte putter-spil.

Spillets indhold.

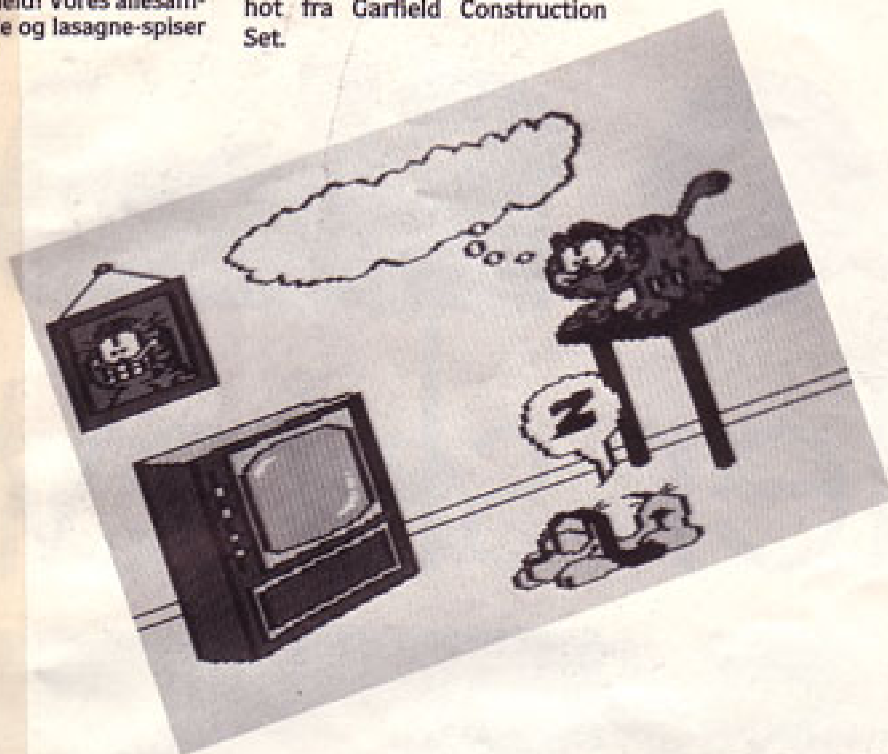
I spillet er alle de gammelkendte individer med: Futte, Harald, Bettemus, Signe og den underskønne kvindelige dyrlæge.

Den mere overordnede historie går ud på, at Garfields kæreste (hun-katten Signe) er blevet taget til fange hos Hunde- & Kattefangeren - og det er jo simpelthen "katte"strofalt.

Straks det kommer Garfield for øre, at hans kæreste er fanget,

Har vi ikke set denne herre før?? You bet your sweet little ..., for det er nemlig Garfield! Vores allesammens cool dude og lasagne-spiser numero uno!!

Sådan så goe, gamle Gaffe ud sidst vi så ham i pixels. Screenshot fra Garfield Construction Set.





Ain't nobody messin' with big G! Garfield har et hårdt liv i det nye spil fra The Edge.

tænker han kun på .... mad! Ja, du læste rigtigt, han tænker stadigvæk kun på mad. Men der er andre, som har noget vigtigere i hovedet, og her kommer Bettemus ind i billedet.

Beslutsom kat.

Bettemus er af en meget beslutsom natur, og allerede første gang den hørte om Signes tilfangetagen, for den ud af døren for at finde en måde at redde hende på. Garfield derimod har god tid. Hans problem er nemlig, at han skal have oceaner af mad, før han kan gå i gang. Jo mere mad han spiser, jo flere kræfter har han, så derfor skal han allerførst raid'e et køleskab.

Nu skulle man så tro, at han havde kræfter og gå-på mod til at drage ud og redde Signe, men ak, Garfield er nu en gang kun Garfield. Det bevirker, at han efter et solidt måltid bliver forfærdelig træt. Og hvis han bliver for træt, falder han i søvn. It's as simple as that.

Gaffe vil ha' kaffe!

I "Big, Fat and Hairy Deal" er det ikke energy og firepower, der tæller. Næ, det er hvor sulten, Garfield er, og hvor træt han er.

Der er nemlig tale om lidt af en balanceakt herimellem. Hvis han ikke får nok at spise, så falder han om af træthed. Hvis han får for meget at spise, falder han i søvn. Så den eneste måde at regulere dette med, er at han skal drikke en forfærdelig masse kaffe.

Futte stopper Garfield.

Når han langt om længe har raidet køleskabet og drukket de første 10-20 kopper kaffe, er han klar til at lede efter Signe.

Men nej. Futte har en helt bestemt rolle i dette spil: Han hugger nemlig de "items", Garfield har samlet op. Hvilket blandt andet kan være: Kaffe! Og det er jo det eneste middel, der kan holde Garfield vågen. Derfor må Garfield ustandselig efter Futte, tæve ham, til han taber den ting, han har hugget, hvorefter Garfield kan fortsætte sin søgen.

Vi blev fortalt, at Futte dukker op med jævne mellemrum og mest, når man slet ikke forventer det. Så hold øjnene åbne efter denne dumme savlende hund.

Skynd dig.

Endelig er Garfield klar til at søge mod Katte- & Hundeinternatet - troede han. Det er nemlig sådan, at Bettemus (som jo allerede i starten var suset ud for at redde Signe) er blevet taget til fange.

Stort set kunne Garfield være fuldstændig ligeglad med denne dumme "kære" kattekilling, som han bestemt ikke kan fordrage, men nej. Bettemus har nemlig i mellemtiden fundet nøglen til Katte- og Hundeinternatet, og det var da også ganske godt, hvis det ikke lige var fordi, at han i mellemtiden var blevet fanget af en stor grim rotte, der vil spise den.

Derfor må Garfield først banke rotten, så den flygter. Før kan han ikke få nøglen. Og den eneste måde at få nøglen fra Bettemus, er at banke den også, så den taber nøglen. (Er det her ikke et lidt brutalt spil, alt i alt? Red.)

Masser af andre features.

Så har vi vist været rundt om størstedelen af spillet, hovedtrækkene i hvert fald. - Men der er meget mere i...

Der er ting, der skal samles op, ikke mindst masser af kaffe til at holde Garfield vågen.

Han skal også have noget at spise, så i spillet er der både "donoughts" (små fedtede kage-ringe), sandwiches, lasagne og velhængte bøffer fra slagteren.

Er der ikke mad nok, kan Garfield tage hjem i huset og hente et par ting, hvorefter han kan sælge dem i en nærliggende forretning. På den måde kan han få et par kroner på lommen.

En slagterforretning er der også blevet plads til i spillet. Hvis Garfield bevæger sig derind uden at have penge med til at købe noget for, så bliver han kylet ud igen.

Flere genrer, et spil.

Første del af spillet er lidt "kick & hit"-agtigt. Nærmere betegnet lidt a la "The Way of the Exploding Paw".

Det er her, Garfield skal ud at finde Futte for at banke ham. Den del vil jo naturligvis gå rent ind hos alle os med de indestængte agressioner. En anden del af spillet er derimod lidt mere til grafisk adventure spillere, så på den måde er "Big, Fat, Hairy" lidt af en genreblanding.

Færdigt til September.

"Big, Fat and Hairy Deal" skulle være endeligt færdigt til fremvisning til computer-udstillingen "PCW Show" i England til efteråret. Og der vil Edge så også kunne vise appetitvækkere på efterfølgeren til "Big Fat and Hairy Deal" - det er jo planen, der skal komme en hel serie af Garfield-spil.

To'eren kommer til at hedde "Garfield in Paradise", men der er meget få ting fastlagt om det. Ikke desto mindre regner de med at have det færdigt allerede til jul, så man har noget at hygge sig med de timer, der ikke er noget i fjernsynet.

Hvorom alt er: Det kommer ikke til at skorte med computerhygge for Garfield-fans, hverken til september eller juleaftenen. Indtil da er der kun at vente utålmodigt. - Eller loade de preview-eksemplarer ind, der jo blev sendt til pressen...

Henrik Bang og Rasmus Kirkegård Kristiansen

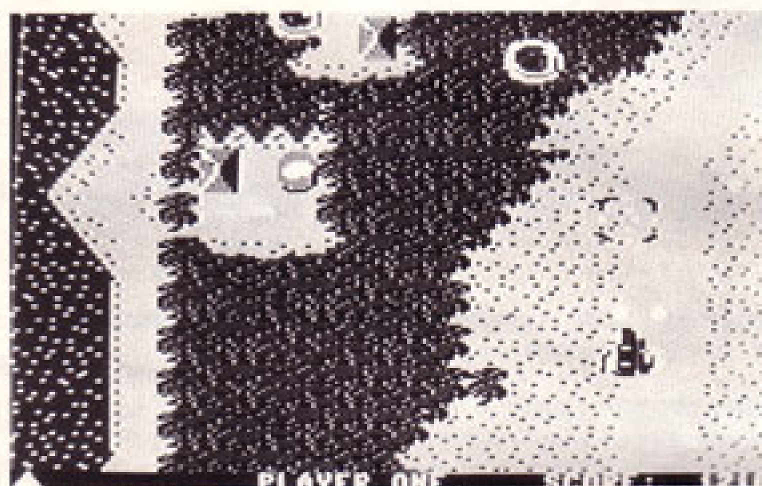
10 Shoo[t]
der skrev h[i]

Det første, man tænker på, når man siger computer-spil, er rumkrig. En heftig omgang action og masser af skyderi. Vold og hærg på højeste plan. Vi har set på 10 spil der markerer genren på godt og ondt...

Shoot'em up games er blevet en populær betegnelse for spil, hvor dit skydevåben er den eneste udvej igennem et inferno af hektisk grafisk aktivitet. Hvad enten du sejler rundt imellem planeterne i et fremmed solsystem eller flyver henover jorden i et hypermoderne jetfly, så er temaet gennemgående: Skyd eller bliv skudt!

Shoot'em up games var en af de dominerende spilgenrer i microens første spæde år med klassikere som f.eks. Arcadia-64 fra Imagine, udråbt af mange tusinde begejstrede spillefreaks. Senere hen er det ikke nogen hemmelighed, at standarden er steget støt med New Uridium, Light Force og Terra Cresta som værende uhyggeligt godt teknisk og grafisk flot gennemført.

Men inden for benhård action er der mange forskellige måder at variere sine produkter. Det varede da heller ikke længe, før man fandt ud af at mixe den ligepå og hårde action med handling og diverse puslerier, hvorefter arcade-spillene som genre blev en realitet. Der er dog stadigvæk mange, for hvem handlingen er ligegyldig og puslerierne irriterende udenomssnak. Det er iblandt denne skare vi finder de ægte fuldblods shoot'em up fans, der kun ønsker at se hurtigere, flottere og mere eksplosive spil. Fyr løs!



Tam action

En noget triviel form for action finder du i spillet **Xevious**. Spillet, der er lavet i acceptabel grafik, foregår i et sløvt tempo, der ikke formår at tilbageholde åndedrættet i særlig lang tid. Men det er trods alt taget med, fordi det repræsenterer en bunke shoot'em up spil, der alle ligger og flyder rundt omkring grænsen med benævnelsen "middelmådig".

Perspektivet er spillet igennem set oppe fra og ned på dit fartøj, der i lav højde flyver hen over et landskab fyldt med oplagte militære installationer som mål. Du kan både bombe (du er endda velforsynet med et bombesigte, lækkert hva') og skyde, men så heller ikke andet.

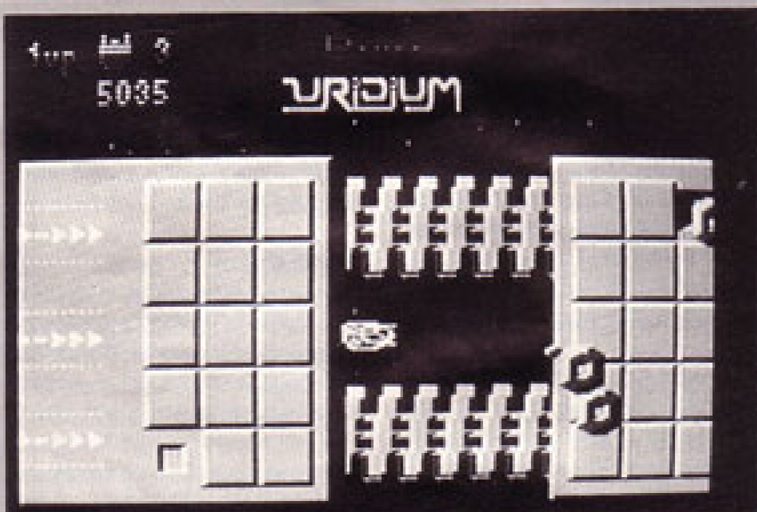
Xevious er dog langt fra den værste version af typen, men det gør den alligevel ikke særlig appetitvækkende.

Grafik	9
Lyd	9
Action	7
Fængslende	6

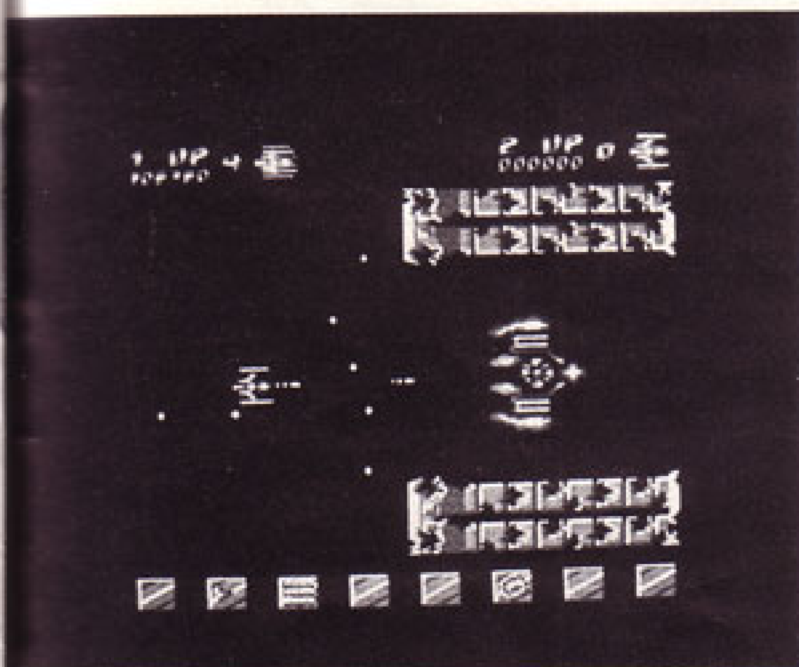
Uridium i nye klæder

Selvfølgelig kan man ikke sige shoot'em up uden i samme åndedræt uvilkårligt at gispe **Uridium**. Dette spil, der i lang tid lå blandt de mest solgte på verdens softwaremarkeder, lader sig simpelt hen bare ikke glemme. Det er næppe nødvendigt at kommentere handlingen særlig grundigt, blot skal det siges, at **Uridium** er et sidelæns scrollende 3D shoot'em up spil i outer space. Hvad nogen måske ikke kender til, er versionen **New Uridium**, der stort set er helt identisk med den gamle, blot med helt nye baner. Dejligt at se dette populære spil optræde i nye omgivelser.

Grafik	10
Lyd	10
Action	10
Fængslende	9



t 'em up's,
istorie



Intergalaxisk våbengalleri

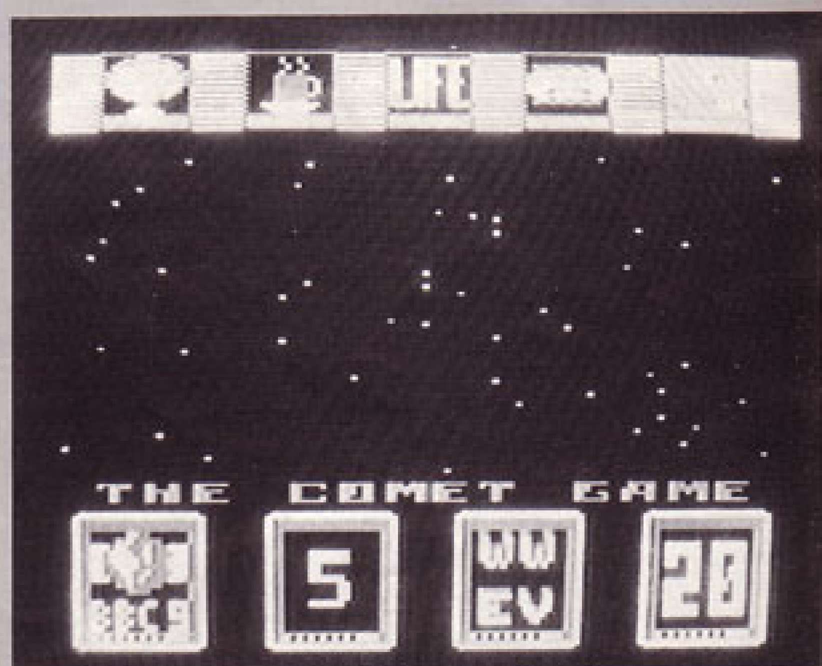
Med **Delta** fra Thalamus bevæger it os over i den tungere og en hel del nyere afdeling, hvor reflexerne og koncentrationen gerne skal være perfekt. I **Delta** udsættes du for en utrættelig omgang intergalaxisk spidsrod, der får selv hyperspace til at virke sløvt og slattent. Spillet er lavet af en finne kaldet Stavros Fasoulas (prøv ikke på at udtale det, sådan ser det bare ud). Men helt skør har han ikke været, for **Delta** er simpelt hen spækket af action.
Spillet foregår ved at man kører med skærmscroll mod venstre, og bust arter i et rigtigt tamt rumskib, der på een gang skyder og bevæger sig langsomt. Men efterhånden som du får udryddet nogle horder rumdimser (i virkelig lækker grafik), får du chancen for at udbygge dit skib yderligere. Af ekstra features dit skib undervejs forsynes med, kan nævnes ekstra firepower, fart og nye skyderetninger. Endvidere skal det nævnes, at det ottende ekstra trin består af et såkaldt "Supa Shield", der giver dig lov til at flyve igennem diverse levende forhindringer i levende live. Men du skal hele tiden kæmpe som en vanvittig, idet dine fordele kun er midlertidige (intet varer evigt).

Grafik	10-11
Lyd (Rob Hubbard)	10
Action	10
Fængslende	10

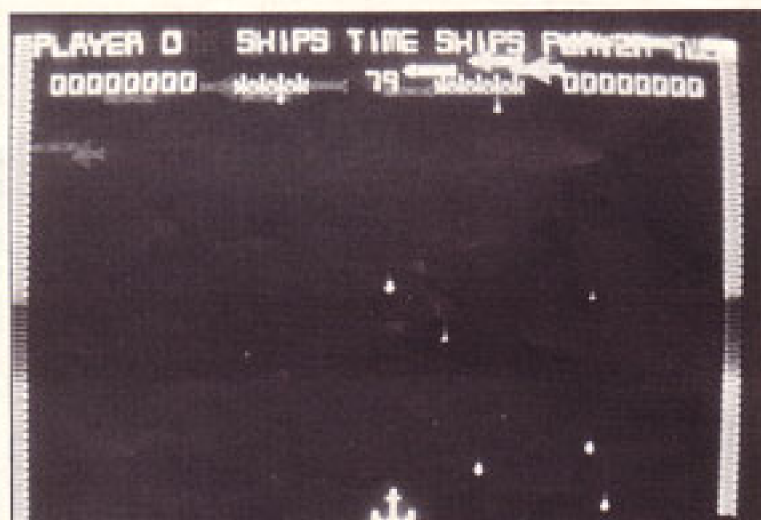
Stjerner og kometer

The Comet Game kan ikke karakteriseres som et typisk shoot'em up game, idet kun dele af spillet der er direkte action relateret. I spillet styrer du et rumskib, der konstant sidder uhjælpeligt fast i forskellige problemer. Typen af problemer varierer lige fra vrøvl med skibets kaffeautomat til angreb fra fremmede aliens. Er du under angreb, forsvarer du dit rumskib mod ondsindede projektiler ved at placere svulmende skyer i banen. Du har selvfølgelig "råd" til et par træffere, men heller ikke mere, med mindre du vil risikere at ende som kosmisk stjernestøv. Fra tid til anden opstår der problemer i fødevaresystemet, hvorefter din kunnen med et joystick igen er påkrævet. To hurtigt omkringfarende bolde skal rammes, inden tiden løber ud.
The Comet Game er ganske underholdende, men mangler dog det afgørende pift, der gør det til et spændings- og actionsmæssigt marathon.

Grafik	8
Lyd	8
Action	8
Fængslende	8



10 Shoot 'em up's



Støvet pustes af en gammel klassiker

Arcadia 64 var et af de ældste shoot'em up game af nævneværdig kvalitet, vi kunne grave frem af rodekassen med synonymet "Glemt borte og begravet". Det var simpelthen nostalgi for viderekomne, at genopleve dette kuriosum af et spil fra Imagine (heldigvis er de blevet en del bedre siden). Nederst på skærmen styrer du et stjerneskib, der bliver angrebet af overflyvende raketter. Hver gang, du trykker fire, blinker og ryster din gamle spand af et rumskib, og hvis du rammer en af de noget usikre flyvende objekter, eksploderer de i sitrende små skyer. Nej, rent teknisk er **Arcadia 64** ikke særlig beundringsværdig. Styringen er temmelig upræcis, og grafikken er nærmest nedslående. Af hensyn til Imagines gode navn og rygte skal lyden heller ikke kommenteres yderligere. Men set i forhold til sin tid, er **Arcadia 64** forbløffende voldsomt og fyldt med action.

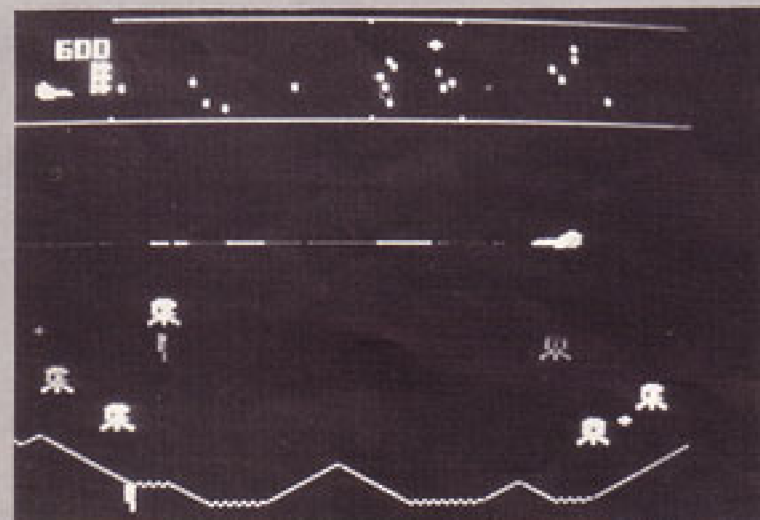
Grafik	6
Lyd	6
Action	8
Fængslende	6

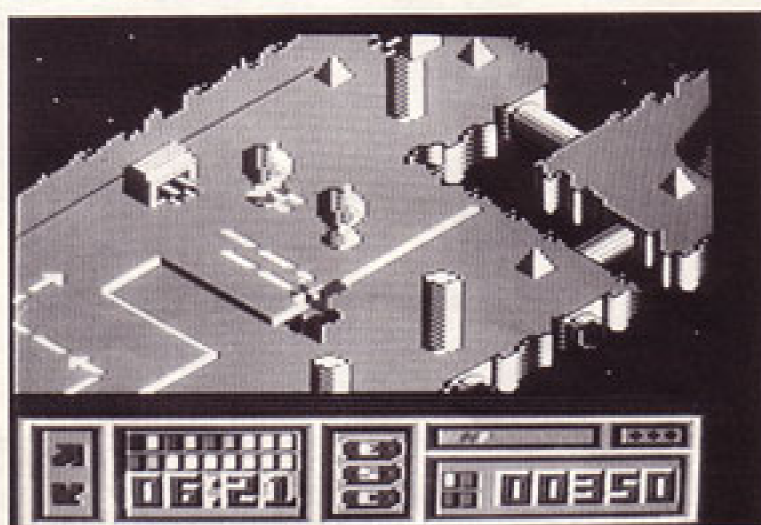
Stadigvæk godt kørende

Det næste gamle klenodie fra forlængst svundne tider hedder **Guardian** og er vel nok godt kendt af de fleste. Selv om spillet har nogle år på sig, møder man stadig uforbeholdne fanatikere af dette glimrende spil. I spillet flyver du henover et sidelæns scrollende landskab for at redde dine små hvide mænd nede på overfladen mod at blive taget af diverse aliens. Bliver en af dine mænd først løftet helt op i toppen af skærmen, forvandles han til en alien af endnu værre temperament. Hvis alle dine mænd på denne måde udryddes, havner du til sidt i hyperspace, hvor du møder en så urimelig overmagt, at de fleste almindelige spillere godt kan gå hjem og lægge sig.

De første baner i dette spil er ikke sprængfyldt med action, men senere hen vokser desperationen i takt med at nye former for aliens gør deres entre i spillet.

Grafik	8
Lyd	8
Action	10
Fængslende	11





3-D Action, der er svær at styre

Zaxxon har ikke levet forgæves, tænker du givetvis, så snart du har stoppet **Leviathan** ind i din computer. Perspektivet i dette spil er helt identisk med dette gammelkendte spil, d.v.s. at banen bliver set oppe fra og ned i en skrå vinkel. Men skaberne bag **Leviathan** har formået at forbedre grafikken, hastigheden og bevægeligheden betydeligt. Dit rumskib ligner en krydsning mellem et jetfly og en rumfærge, og du er i stand til (mens du scroller afsted) at både rulle rundt om din egen akse, samt at lave nogle nok så elegante loops. Spillet er temmelig grafisk varieret, idet du kan vælge mellem flere versioner: alle med samme moderskib, men med forskellige landskaber og modstandere.

Hvis du skal formå at komme langt i **Leviathan**, skal du udover at være hurtig også være uhyggeligt dygtig til at sno dig op ad de 3 dimensionelle formationer. Det er nemlig for svært at styre.

Leviathan er et godt spil, men sammenlignet med nogle af de andre shoot'em up spil, står det noget tilbage at ønske i action.

Grafik	10
Lyd	9
Action	8-9
Spænding	8

Terra Cresta hævder sig

I erkendelse af at det somme tider kan være farligt at generalisere alt for meget, bliver vi dog nødt til at understrege, at **Terra Cresta** er spillet, der bekræfter undtagelsen. Men til forskel for Xevious er dit rumskib dog i stand til at bevæge sig med en acceptabel hastighed. Ligeledes er den kedelige kuglesprøjte udskiftet med en frisk, fyrig og en kende spændstig firecruncher, der aldeles ikke er til at kimse af. Landskabet du flyver hen over er så sandelig også af en helt anden kvalitet.

Endvidere har du her mulighed for undervejs at udbygge din alienbuster, idet du ved at skyde på visse hangarer kan påsætte tilbygninger. Umiddelbart skulle man ikke tro, et større skib ville være en fordel, men det er stadigvæk kun den oprindelige del af skibet, der skal rammes. Er dit skib først bygget sammen af sådanne forskellige dele, vil et let tryk på space få delene til at danne en formation, der temmeligt effektivt rydder al modstand af banen for en tid. Samler du alle delene, bliver du til en usårlig kæmpefugl en stund, for derefter at forvandle dig til et rumskib igen.

Terra Cresta er et utroligt flot spil med usandsynligt mange sprites på skærmen ad gangen i et virkeligt hektisk tempo, og spillet må på baggrund heraf absolut anbefales. "Seek and destroy".

Grafik	10-11
Lyd	10
Action	10
Fængslende	10

Konklusion

Er det du ønsker en rigtig voldelig omgang action krydret med eksplosiv grafik, så kast dig ud i **Delta, Terra Cresta, Guardian** eller **Lightforce.** Er du derimod af den lidt mere smidige type, der sætter pris på præcision, vil det nok være en ide at satse på **Uridium, Leviathan** eller **The Comet Game. Arcadia-64** forventer vi ikke, at du giver dig i lag med, dertil er det for gammelt.

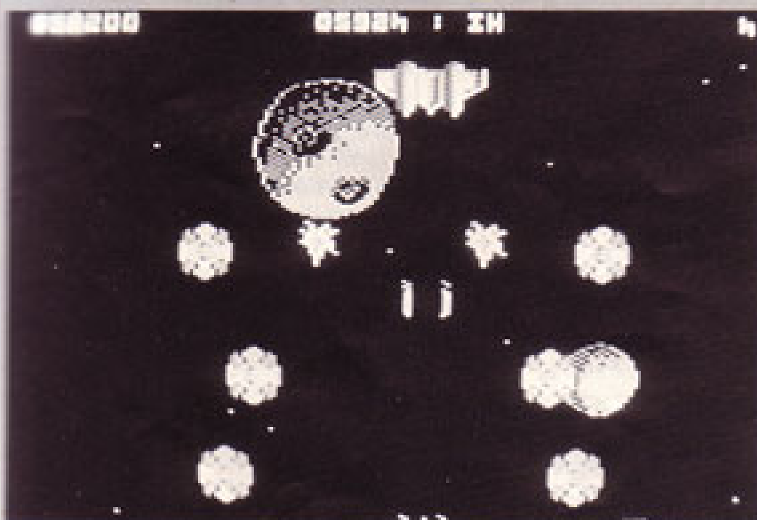
Det er svært at forestille sig, at den nuværende standard kan forbedres ret meget mere. Spil som **Terra Cresta** er grafisk set rene orgier. Idemæssigt er der heldigvis masser af uprøvede variationer, så mon ikke inkarnerede shoot'em up fans fremover stadig har god grund til at finkæmme SOFT for nyheder på denne front? Vi mener ja, og det gør Danmarks 100.000 pixel-hågere også!

Claus Leth Jeppesen

And there was Light . . . Force

Destruktion er nøgleordet i spillet **Lightforce.** Her flyver du også henover et landskab/rumstation/asteroidebælte med en grafikknuser af rang. Men her behøves ingen bomber eller andre distraherende udenoms kneb, kun en evigt sitrende aftrykkerfinger, der er parat til at omforme alt lige fra de mest nuttede til de mest skræmmende grafikdimser til ren pixelmos. Et ubehageligt syn for de fintfølende, for **Lightforce** har mange eksplosive sider at imponere med. Reaktionerne skal i dette spil gerne være i orden, for du lever ikke længe på bare at være voldelig.

Grafik	10
Lyd	11
Action	10
Fængslende	10





Crazy Comets er råsejt syret

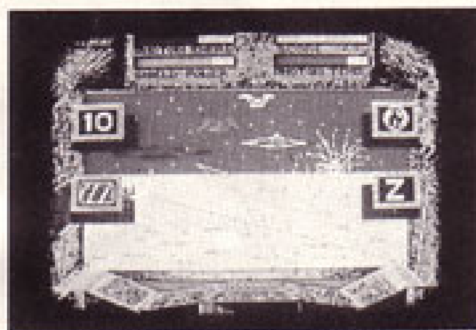
I spillet **Crazy Comets** befinder du dig igen nogle lysår væk fra alt og alle. Som spillets navn så småt antyder, skal du ikke tage indlærte teorier om planeternes bevægelsesmønstre alvorligt. For pludselig kommer planeterne roterende på de mest sindsyge måder hen mod dit rumsib. Hvis du ikke formår at destruere planeterne mens de er relativt små, skal du forberede dig på behændigt at undgå vanvittige planeter, der forfølger dig nådeløst over hele skærmen. Enkelte af disse planeter har en lille måne på størrelse med en ært cirklende omkring sig, en virkelig flot detalje der forøger spillet med en ekstra dimension.

Hvis det lykkedes dig at udrydde skærmen for skøre planeter, der virker som om de har fået en tår over tørsten, vælter det ind med nye forvirrende grafiske deformiteter.

Sådan bliver **Crazy Comets** ved indtil du af pladsmæssige hensyn ikke har en jordisk chance for at finde en rolig plet på skærmen. Spillets kvalitetsniveau er højt, og når du til sidst forstår at undvige disse selvsøgende planeter er spillet også spækket med action. Grafikken i spillet er god, men generelt formår spillet ikke at hævde sig på samme standard som f.eks. Terra Cresta. Men een ting er sikkert: Spillet har en fed "tune", du selv kan sidde og rocke med på derhjemme.

Grafik	9
Lyd	10
Fængslende	8
Action	9

SOFT **check**



Ko(s)misk chok

Spillet, som Martech har fået os alle til at savle af forventning over, er nu kommet. Der er tale om **Cosmic Shock Absorber** - spillet, der ifølge annoncerne skulle vælte din computer af bar spilglæde.

Men hvad siger de egentlige facts? En blandet glæde. Hvilket du vil kunne mæske dig med i de næste par spalter.

Du er denne lidt kluntede superhelt - en slags computerverdenens svar på Fedtmule/Supermule, der har en lidt dårlig hukommelse, altid er fjoget, men alligevel kan klare det hele.

Dit problem er, at fabrikken, hvor tid og rum bliver produceret, er ved at styrte fuldstændigt sammen. Den bliver ustandselig angrebet af alverdens underlige tingester af vegetabilsk oprindelse. Derfor må du, C.S.A., ud i rummet i din Haemmoroid IV, og tage "kål" på dem.

Lad os loade spillet og kigge på det. Vel loadet er du inde i opstartsskærmen. Her kan du læse instruktioner eller komme i gang med spillet - der stort set bare er et spørgsmål om at skyde så meget som muligt for at komme frem til den næste skærm, hvor du også skal skyde, til dit 'stick er rødglødende.

Skærmen består af dit nævnte rumskib, som du sidder i og kigger ud på den grøntsagsfyldte tomathimmel. (Det er dog en skam, at programmøren ikke vidste noget om, hvad grafikken skulle have lignet).

Nå, men i dit rumskib har du forskellige kontroller. Øverst kan du se, hvor meget Photonenergy, du har, og hvor mange points, du har opnået (det bliver angivet som en procentdel af den opnåede highscore).

Det næste, du bliver præsenteret for, er hvor meget Shield-power, du har, og sidst (i den øverste del af skærmen) kan du se hvor ophedet, din Photonblaster er.

Når du skyder noget, kan du se hvor mange points, du får for det. Denne score kommer og forsvinder alt efter, om du rammer noget eller ej. For netop det at ramme noget er ikke helt nemt.

Det forekom testholdet ret svært at styre rumskibet, og så går noget af morskaben jo unægteligt af. På et tidspunkt blev det For Meget, og vi slap joysticket for at se om spillet kunne klare det hele selv - det var dog ikke tilfældet.

I højre og venstre side er der 2 firkanter. De er der til at informere dig om forskellige tilstande i spillet.

Øverst i venstre side kan du se hvilke dimser, der skal skydes før du kommer videre til næste level. Lige under dem er der en firkant til, og den viser dig, om du er blevet beskudt og hvad, der er ramt. Nederst i højre side af skærmen er en tredie firkant, og i denne kan du se hvilken tast på tastaturet, du skal trykke for at komme over i repair mode. Mere om den om et øjeblik.

Den sidste firkant øverst i højre side er en nedtælling til jordens undergang, og du skulle helst have frelst alt, der er værd at frelse, før uret tikker på sidste sekund.

Repairmode er en anden del af spillet, som vi tidligere har set mage til i et Hewson-spil. Det går ud på at du har en chance for at reparere det udstyr, der er blevet skudt i stykker, men du er begrænset af tid og det er kun 5 sek.

Du bliver forevist et print med en række komponenter i. I dette print bliver der fjernet et enkelt komponent, og så skal du kunne huske hvilket komponent, det var, og placere det rigtige der igen. Hvis dette mislykkes, er spillet slut. Men det var måske også det bedste.

Cosmic Shock Absorber lever ikke helt op til de forventninger, Martechs annoncer giver os. Det er ikke dårligt, men der kunne nemt have været gjort noget mere ud af det.

Henrik

Grafik	7
Lyd	5
Action	7
Fængslende	8
Pris/kvalitet	7



Middelmådigt marathon...

Nååå, skal fars lille pussekissenusse missebissekat have en lille godigo bid. Nutte nutte nut HVA !!! - hvor længe har du siddet der og kigget? Skrid kat, jeg skal arbejde (spark miauw flæns)...øhm, altså det er ikke min kat - for sjov - ik'?

Jeg skal lige finde noget frem... (rode, lede, bladre) ...her!

Metrocross fra US Gold er en konvertering af det tykke arcadegame fra nam-Namco.

Spillet minder kraftigt om Shockway Rider som vores problembarn Morten syrede over i sidste nummer. Det foregår dog ikke over, men under jorden (i gamle metrotunneler). Gameplottet er den ultimative form for jogging. Du bliver sluppet løs ved enden af en metrogang og skal nå den anden ende inden en sat tidsfrist løber ud.

I den gang, hvor du løber, flyder en masse besværlige bukke, tønder, limpytter, kasser og andre perversiteter, som har det med at ligge lige præcis hvor du kommer løbende. Resultatet er flotte flyveture med den lille ulempe, at du mister tid.

Mist dog ikke modet, forhindringerne er ikke værre end dem, vi kender fra Strøget i myl-

:retiden, og der kan du ikke finde skate-:oards, springbrædder og superstyrkende :oke Cola (som du kan i **Metrocross**).
:e 24 baner, du helst skal kæmpe dig igen-nem for at komme frem og undgå at få Jum-:oprisen, et indrammet billede af Hans Hen-:k, bliver sværere og længere med mindre og mindre tid til rådighed. Resultatet er, at :værhedsgraden ligger i toppen af det accep-:able, f.eks. kunne jeg - Bjørn d. IIV af Christ-:ke komme længere end til syvende bane, så :u: - Ha Ha Ha.
:kke desto mindre har vi her et spil med mas-:er af appeal til dig, som ønsker fart i tilværel-:en. Grafikken er ikke bedre end i så mange :ndre jævne spil, lyden er også middelmådig :g fængslende? Tja, det er ikke helt umuligt :t blive hooked, men det kræver lidt positiv :ænkning fra din side. Konklusion: **Metro-cross** er slet ikke ringe, men ville nok stå sig :edre, hvis prisen blev sat ned. Omkring :00,- kroner er ved at være en tand for me-:et for sådan en gang kondiløb...

Bjørn

:rafik	8
:yd	8
:ction	10
:ængslende	9
:ris/kvalitet	8



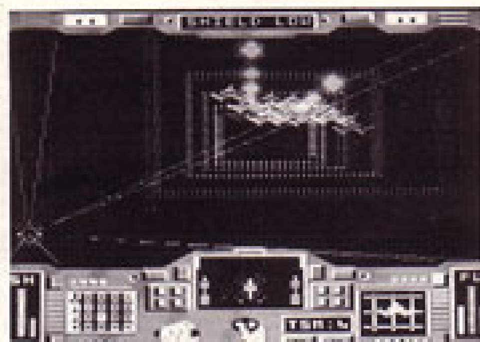
Upside Down

:et er vel nok en skam, at aerobic-elskende :g uhyre godt udseende Olivia Newton John :krev sangen "Upside down", før spillet **Kine-tik** fra velrenommerede Firebird kom til ver-:en.
:u er det her endelig, og ingen tekst kunne :ide mere i øjet (auch) end Olivias.
:runden til at netop du bliver sendt ud på **Ki-netiks** korstog er, at du skal overbringe et :edsbudskab til kinetikplanetens overher-:ker "The kinemator".
:i gengæld skulle han genoprette lovene for :bjekters bevægelse på planeten Kinetik, for :e er nemlig gået fuldstændig grassat i et :orslået romersk orgie, kort sagt: Der er to-:alt rod i alting.
: spillet styrer du en rund hydro-craft (læs: :adebold med fødder og et vindue), hvormed du skal gennemtrænge de 43 kinetiske zoner på planeten.
Da du som en trofast læser af SOFT naturlig-vis har taget en højere universitetseksamen i fysik, kemi eller matematik, vil jeg ikke bela-ste dig med en forklaring på så simple begre-ber som kinetisk og potentiel energi.
Alligevel vil jeg, ganske for de mange hjerne-slukkede skribenter her på bladet, kort for-klare, at kinetisk energi jo er den i hastighed bestående kraft. Og herfra har spillet sit navn, for din største modstander, dog til ti-der også din bedste hjælper, er den hastig-hed, hvormed du bevæger dig.
I de almindelige spil af "start her og slå auto-fire til igennem de næste 200 baner" typen, er du prisgivet, hvis du ikke kan fremkalde de obligatoriske kramper i trigger-pølsen.
I **Kinetik** gælder det i højere grad om at kom-me af vejen fra alt, der flyver, kravler eller ser mistænkeligt ud.
Det er bare ikke lige så let som i de spil, hvor op er op, og ned er ned, for din hydro-crafts bevægelser påvirkes kraftigt af magnetfelter eller mangelen på samme, som du kun kan komme forbi eller slippe igennem ved udøvel-se af sublim kvistkontrol, (kvist— pind— joy-stick, red.), kombineret med den rette ha-stighed.Nok snak, tilbage til sladderen.
De indfødte på planeten **Kinetik** er nogle små uskyldige væsener. Bortset fra deres muntre leg, når de prøver at fange og æde dig (og de sugerør, som de tilsyneladende elsker at fyl-de med din livsessens), er de helt nuttede. Deres former rangerer fra orme og amøber til blomster og andre, fra dagligdagen velkend-te, naturbeboere.
Nogle af blomsterne giver dog ny energi (jeg får 500,- for at reklamere for Ø-mælk), så du skal ikke føle dig helt alene i verdenen, og der er også nogle livgivende pytter, du kan rulle dig i (husk det obligatoriske grynt - du er vel en maskulin orne).
Af nyttige objekter er en antigravi(di)tati-ons-dims (250,- fra AIDS-kampagnen til Bjørn - got it?), som sætter dig i stand til at flyve mere kontrolleret.
Endvidere er en gift-spray og et skjold rare ting at have, når lokummet brænder. Pas dog godt på den lille stygge fyr, der hedder "ty-ven" - han lider af kleptomani.
Kinetik er tik, tyk - øh, altså et ret godt spil. Og hvor er det fedt at se, at et spil med mas-ser af joystick-action ikke behøver at være af blow-them-apart typen.
Hvis du ved, du er god med et joystick, og alle vennerne alligevel insisterer på at du sender et kommunalt ansøgningsbrev for fuld invali-depension, - så køb **Kinetik** og gennemfør det.Det beviser nemlig, du er god.

Bjørn

Grafik	10
Lyd	8
Action	10
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10

SOFT check



Anti-waaauw

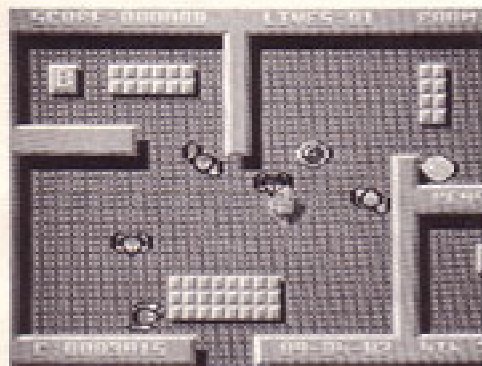
Deathscape fra Starlight Software har sim-pelt hen det hele. Grafik, lyd og action. Der er kort sagt det mest syreseje, tæskelækre ga-me, jeg nogen sinde har set på en ZX-81. Mumle mumle. HVADBEHAGER!!! Jeg får lige at vide i min øresnegl, at det er til en 64'er. Nu da jeg kigger ned på skrivebordet, kan jeg da også godt kende den gode gamle brødkasse. Kan det virkelig være rigtigt, at et spil som **Deathscape** kan sælges, når vi skri-ver 1987. Nej, kære læser. Ikke efter du har læst denne anmeldelse. Så tror jeg, du skal have penge for at røre det.
Traditionen tro gik jeg i gang med reglerne mens programmet loadede. Det var nu hur-tigt klaret, for der var præcis 9 linier, og i dem stod der ingenting. Kun en af de sædvanlige forhistorier om de onde Vargs, der kaster sig grådigt over dit rumskib. Red verden!
Efter den lange load-tid, hvor 90% må have været tilfældige bits, blev jeg præsenteret for et billede af min overordnede, der fortalte mig, at jeg var den eneste, der kunne redde verden. Hvis jeg havde vidst hvad jeg gik ind til, havde jeg svaret: "Beklager gamle dreng, men jeg gider ikke løfte en finger. Pak dit møgspil sammen, og lad os tage et slag Ludo i stedet.
Nå, men intetanende, som jeg var, trykkede jeg på fire og blev præsenteret for et instru-mentbræt, som jeg ikke forstod en sk..disse af, bortset fra SH og FU målerne, som jeg efterhånden fandt ud af måtte repræsentere hhv. skjold og brændstof. 3D effekten, som var opreklameret på pakningen, bestod af nogle koncentriske rektangler, der blev stør-re og større for at repræsenter den velkendte tunneleffekt.
Indeni dem var der nogle hidsige grafikklat-ter, der ligeledes blev større, for at skabe den ▶

SOFT check

fantastiske illusion, at de kom nærmere. Dem skulle man naturligvis skyde, og den smarte teknik var at holde fireknappen i bund, samtidig med at jeg "rørte rundt" i joystikket. På den måde løb jeg nemlig tør for skjold og brændstof nogenlunde samtidigt. På pakken stod også, at **Deathscape** var et kombineret action/strategi spil, og strategien bestod i, at der på et tidspunkt kom et F flyvende imod mig, men jeg anede jo ikke, hvad jeg skulle gøre ved det.
Der stod også, at spillet havde lynhurtig grafik, men det tror da pokker, når grafikklatterne bevægede sig i ryk af ca. 2 cm ad gangen. Jeg tror, at kun mennesker med en IQ på -238, kan synes, at **Deathscape** er sjovt nok til, at de gider spillet et helt spil.

Hans Henrik

Grafik	8
Lyd	10
Action	5
Fængslende	00
Pris/kvalitet	03

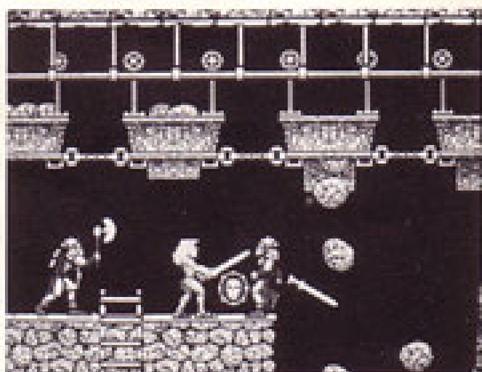


Manden, de kaldte gris

Som du sikkert allerede ved, kære læser, er englænderne ikke helt så kloge som os danskere (dog med visse undtagelser... ikk' Bjørn.) De har f.eks. endnu ikke opdaget alfabetets 3 sidste bogstaver. Det lyder måske ikke af meget, men har faktisk vidtrækkende konsekvenser. F.eks. kan en engelsk gris ikke sige "øf", men må nøjes med at sige "oink". Denne absolut sublime lyd, er nevnet på CRL's nyeste og sikkert også skøreste spil.
Baggrundshistorien starter således: "På den anden side af den fjerne side af galaksen, bliver speljægsfolket fra Næsebor angrebet af de farlige Elgfjæsede troldmænd fra Thrunge, der er berygtede for deres totale mangel på armsved. Det kan imidlertid være helt ligegyldigt, for du er onkel Gris, den flæskede redaktør af bladet "Oink"". Du har syretravlt i øjeblikket med at få næste nummer færdigt til tiden (kender jeg situationen?), og her kommer spillet ind i billedet (Hø hø, fik du den). Bladet bliver nemlig lay-outed på en ret utraditionel måde. Der er 6 sider i bladet (øjs), hver med 6-10 "artikler" også kaldet bonus panels. Disse bliver ikke til i nattens mulm og mørke over en pakke smøger og en halv flaske whisky (Glenfiddich, orf kors) i lighed med nærværende oratoriske udflåd, men i stedet ved at onkel Gris (you baby) spiller et af tre spil, og scorer X antal bonus panels ved sin præstation. Disse 3 spil er helt forskellige, så du får faktisk en hel del for pengene i **Oink**.
Det første spil hedder Pete's Pimple (Petes Bums), men har intet tilfælles med "philiphenser". Det er faktisk en krydsning mellem en væltet Space Invaders og Breakout. Dit bat i venstre side af skærmen skal nemlig dels sørge for at banke en kugle ind i en bunke mursten, der selvfølgelig former ordet **Oink**, samt forsvare sig mod nogle stribede guldfisk med den indbyggede bat-laser. Hvis du får basket alle stenene, får du et bonus panel og går videre til næste bane. Når du så har brugt alle dine 5 liv, kommer du tilbage til "redaktionen", hvor du kan fordele dine bonus panels på en af de 6 sider. Derefter kan du læse et antal "artikler" svarende til antallet af bonus panels. Der er alt fra vitser, der får Otto Leisner til at ligne Eddie Murphy, til skøre konkurrencer. Hvad mener du f.eks. om følgende spørgsmål: "Where was the world cup held in 1958???... Over the winners head!". Desuden er der masser af syrlige læserbreve fra Marys Fyrtårn?!?, der synes bladet er det rene smuds.
Når du bliver træt af bumsespillet, kan du i stedet påtage dig rollen som "Rubbishman", en degenereret Superman, der boltrer sig i et Uridium-like spil. Her er hver bane delt op i 2 zoner. I den første gælder det om at undgå at støde ind i forhindringerne, og samtidig skyde en masse dimser, der kan give et bonus panel. I den anden del af banen kommer der en masse affald flyvende ind fra højre, som du skal skyde eller undgå... Nej tænk, virkelig. Det er ufattelig nemt i forhold til første del, så når man først er kommet så langt er man næsten sikker på at klare banen. Jeg kom så langt som til 3. bane. Her slutter 1. del nemlig med hvad jeg vil kalde en uigennemtrængelig mur, som du hverken kan flyde over, under eller udenom. Efter 2 timers forgæves forsøg opgav jeg den, og gik videre til 3. og sidste spil: "Tom Thug". Her er der kun 1 bane (tror jeg nok), men den er til gengæld mange skærme stor. Det er faktisk en labyrint set fra oven, hvor du skal køre rundt i din Thugmobile og skyde diverse kasser, der giver points, ekstra liv, nøgler, bonus paneler og de obligatoriske fjender. Der er 2 slags: Zombier, der er helt til grin, og Homing Drones, der til gengæld ikke kan skydes. De kører lige mod dig, og kan kun lammes for et øjeblik, hvorefter de fortsætter ufortrødent.
I sig selv er ingen af spillene helt fantastiske, men når man tager i betragtning, at der er 3 af dem, bliver spillet rimelig varieret. Dog skal du holde dig langt fra **Oink**, hvis du er mostander af spil med mere end 3 liv, for i **Oink** har du 115!!! plus dem, du får undervejs. Det betyder at selv faster Agathe kan spille en timestid, før den sidste bums/skraldemand/bølle har udåndet.
PS. De elgfjæsede troldmænd vandt på strafpoints.

Hans Henrik

Grafik	10
Action	9
Lyd	7
Fængslende	9
Kvalitet/Pris	9



Endnu en Barbar

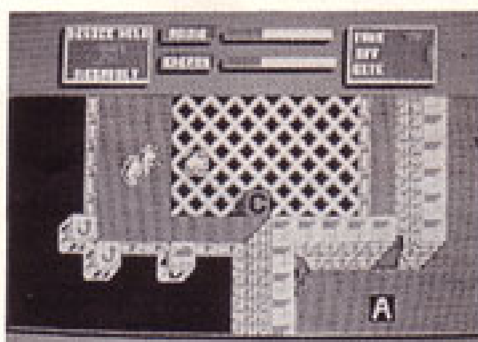
Så er det her. Med tilbageholdt åndedræt har vi længe kimet Psygnosis Software ned, for at høre om ikke snart det var færdigt.
Og så pludselig en dag - som et lyn fra en klar himmel - lå spillet på skrivebordet.
Uden at røbe for meget er det helt klart, at **Barbarian** ikke var nogen skuffelse! Men det store spørgsmål er bare:
Har du rygrad til at blive barbaren Hegor?
Er du krigeren, der kan gå ind i det frygtelige rige, undergrundsverdenen Durgan, en verden terroriseret af den onde Necron?
Din opgave er total destruktion af Necrons forbandede hule.
Belønningen er kongerigets krone.
Opgaven er naturligvis umulig! Du skal overleve på dit intellekt, overvinde din inderste frygt, bruge alt hvad du har lært og hvert våben du måtte støde på - og mere til.
Skrækkelige prøvelser venter.
Hvordan kan sådan et kvaj som dig nogensinde gøre sig de mindste forhåbninger om at overleve?
Ja, efter denne lille opmuntrende indledning burde du snart være klar til arbejdet.
Men rolig nu. Hver ting til sin tid. Og det er først tid til lidt sur historieundervisning.
Som enhver idiot burde vide, var Hegor den mest berømte drage-morder af dem alle.
Fra tidlig tid blev Hegor skolet i brugen af ad-

skillige våben af sin fader Thoron, en hædret og respekteret jæger. Under Thoron's vejledning lærte Hegor at bruge et spyd, og efterhånden som han blev ældre og stærkere, bue og pil for til slut at nå til sværdet.
Til stor ulykke for den unge Hegor blev hans far brutalt ryddet af vejen af en djævelsk ildsprudende drage. Thoron var hans sidste familie og med faderens sværd i hånden aflagde han en hellig ed på at drabet skulle blive hævnet med dette sværd i hånden.
Han forlod Thelston i sin søgen efter dragen. På sin vej opbygge han sit ry, ved at hjælpe landbyerne af med alle former for mærkelige monstre og djævelske karakterer.
Efter hvert succesfuldt drab fejrede han det i mindst en uge, med vin, sprut og bare chicks.
Adskillige år senere begyndte Hegor at høre rygter om mærkelige hændelser i hans fødselsby, Thelston. Børn blev bortført af abeliggende monstre og huse blev brændt af midt om natten.
Senere blev de omkringliggende byer også angrebet.
Da kongen udlovede sin krone og sin rigdom til den, der kunne gøre en ende på denne djævelske kraft.
Barbaren Hegor besluttede sig til at vende hjem.
Her får han endelig løsningen på alle sine spørgsmål. Dragen, der slog Thoron ihjel, var sendt af den djævelske Necron fra underverdenen.
Necron og Thoron var oprindelig tvillinger, og repræsenterede hver for sig alle de djævelske kræfter og alle de gode kræfter.
Mange år senere blev det endelige opgør udkæmpet. Kampen endte med at Thoron huggede hovedet af Necron med sit sværd. Men Necrons sjæl levede videre i underverdenen, hvor han opbyggede sit eget rige, Durgan.
Nu var det Thorons opgave at rydde Necrons sjæl af vejen. Kun han havde kraften til at gøre det.
Rejsen var begyndt.
Din første kontakt med barbaren Hegor får du i mosen, hvor han står og ligner en anden Moses med bar overkrop og Jesus-sandaler. Alt, hvad der ikke passer til Mosesimaget er hans overdimensionerede sværd.
Og at dette sværd absolut ikke bare er til pynt opdager du i samme øjeblik som den forstørrede tudse springer frem imod dig.
Hvis du ikke opdager, at der er en icon med et sværd på skærmens nederste højre kant er det bare godnat, inden du er kommet igang.
Med flittig brug af sværdet bliver tudsen dermed forvandlet til en askegrå støvbunke. Og du lever i hvert fald længe nok til at gå op ad trappen.
Men så når du heller ikke meget længere, hvis der ikke er en, der har hvisket noget om en fælde mellem de to første søjler. Her er et lille kraftspring helt på sin plads...
"To søjlers"-tid senere bliver du konfronteret med endnu et uhyre, der kræver endnu dyggere sving med sværdet for at ende sine dag med en lettere askegrå teint.
Sådan går det slag i slag til du lokaliserer og destruerer krystallen, der er kilden til Necrons djævelske kræfter. Når krystallen er destrueret (du har forhåbentlig husket dine reflekterende "handsker" som antydet i manualen) skal du "bare" tilbage til mosen...
Barbaren Hegor styres som sagt gennem nogle ikoner, der er placeret nederst på skærmen. Med et enkelt tryk på musens venstre knap udføres den angivne kommando. Man kan vælge mellem venstre, op/ned, højre, stop, hop, løb, angrib, forsvar og flygt. Med flugten fiser Hegor ud af skærmen, og han glemmer alt sit habengut - inklusive sværdet. Absolut ikke anbefalelsesværdigt.
Ved et tryk på musens højre "fireknap" kommer den alternative ikonstrip frem. Her kan man tage, bruge og lægge de objekter, man måtte bære på. Noget så ubehageligt som den tid, man foreløbig har brugt på spillet bliver man også konfronteret med!
Musen virkede mod forventning virkelig godt med denne form for spil. Og joysticks er at foragte - også for din egen skyld...
Jeg behøver vel ikke skære min mening om keyboard-kontrol ud i pap, heller?
Animationen af Barbaren Hegor og hans fjender er der ikke noget at udsætte på. Ganske enkelt lige efter bogen.
Spritenes størrelse er også helt perfekt. Hverken for stor og klodset eller for lille og gnidret. Med en Commodore monitor står hver en detalje helt klart på skærmen - og det bare klokkeren æstetik.
Udvalget af uhyrer er dejligt varieret og baggrundene matcher den dystre stemning.
Alt, hvad jeg har at indvende mod grafikken er, at helten ser en smule grøn ud med sine lange lyse lokker, cancergrill-farve og bodybuildede krop. Men sådan skulle det måske se ud, dengang?
Det irriterede mig også, at spillet ikke kørte bare en lille bitte smule hurtigere. Det kunne sagtens lade sig gøre. Med en lidt højere hastighed ville spillet nemlig kunne tiltrække selv den mest hærdede spillehalsmaskineflipper!!!
OK, til konklusionen: Jeg tøver absolut ikke med at kalde **Barbarian** det hidtil bedste action-game til Amiga.
Kritikerne må dog medgives, at softwaren stadig ligger hundreder af mil fra noget, der nærmer sig en optimal udnyttelse af Amigaens kraftreserver.
Men lad os nu ikke være så negative.
Spillets grafik er virkelig flot. Og stoffet til mange timers spillen foran skærmen er også godt nok, selvom actionen dog føles en lille smule for langsom efter min smag.
Den medfølgende poster med øgler og andet sjov er virkelig flot, og det tilsvarende loading-skærmbillede ligner lige på en prik.
Forestil dig videre en "kalveknæet" yndling, der hakker en jernkæde over med sit overdrevne sværd lige ud i hovedet på spilleren. Og læg tordenbulder i stereo-gengivelse og lysglimt fra lynene dertil, så begynder du at vide, hvordan introen ser ud. Pretty tufft! Men det skal bare ses, før du tror det!

Morten

Grafik	13
Lyd	10
Action	11
Tiltrækning	11
Pris/kvalitet	11

SOFT check



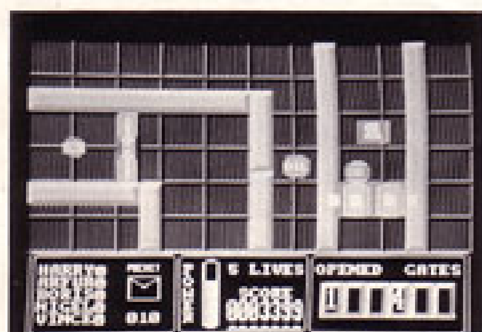
En kamp til

"Dengang jorden blev til..." - Sådan starter mangt en god historie. Sådan starter Gremlins **Final Matrix** også, men så fortsætter den: " -...blev to former for liv skabt. Den ene var mennesket, den anden en mekanisk form for liv - The Bioptons". (Dem står der da i hvert tilfælde ikke noget om i min bibel).
Men hvorom alting er, så er nogle af disse Bioptoner taget til fange en dag, de var på rumtur (jævnfør skovtur).
Den eneste måde, disse arme apparater kan blive reddet og hentet tilbage til deres fødeplanet Pludos, er ved at sende en meget modig maskine ud og finde dem.
Netop det at finde dem kan godt være meget svært, for ingen ved præcis, hvor de befinder sig. Men det kan man vel finde ud af.
Ens for dem alle er, at de bliver holdt indespærret på et slags rumfængsel, der er godt bevogtet. Men intet er vel umuligt.
Nimrod er en af vore helte, og han er blevet sendt ud for at finde sine forliste venner.
Du sidder, i hovedrollen som Nimrod, og kigger ned på de planeter, hvor der er chance for, at fangerne kan være.
Med et tryk på fire bliver du teleporteret ned på planeten, og så er det bare om at få Tournesol-pendulet i svingninger. Her skal nemlig ledes. Men det er lettere sagt end gjort. Der er fjender og fælder i form at ondsindede robotter. Overalt på disse planeter.
Hvis vi tager dem på engelsk og i rækkefølge er der Guards, Disruptors, Mines, Floor pad operated doors, Heavy Obstructions, Wire framed antagonists, Rebound thrust squares, Energy loss squares og Deadly Black Ice. Jo, de har fantasi, de kære programmører.
Du kan åbne skjulte døre ved at stå på en gulvkontakt, du kan også dø ved at stå et for-

kert sted, men det finder du jo nok ud af efterhånden, som spillet kommer i gang.
Der er lidt arcade adventure over **The Final Matrix**, og du skal nok være minded for denne type spil, der kræver lang indkøringsperiode og er tunge at komme igennem. Men kan du lide dem, så er der den sædvanlige Gremlin-kvalitet i **The Final Matrix**, de gemte finurligheder, og det er alt i alt pænt programmeret.

Henrik

Grafik	8
Lyd	8
Action	8
Fængslende	8
Pris/kvalitet	8



Fingeren på puls'atorn

Shake, rattle and roll. Yes, det er **Pulsator**, vi har gaflet frem. Det nye kravlespil fra Martech.
Pulsator er et platformspil, der ikke ligefrem bygger på nogen ny ide, men det gør ikke spillet ringere. Det er simpelthen et rigtigt hyggespil. Altså et af den slags, du drager frem når det alligevel regner udenfor, og du har brygget dig en kop varm te og ristet lidt franskbrød. Ja, sådan et game, du kan hygge dig med i timevis.
Historien er lidt a la disse dungeon-spil, hvor man kan bevæge sig nedad i diverse dungeons, i umindelige tider, dog ikke uden først at have erhvervet sig en nøgle.
Du er en "Pulsator", en lille rund knop med masser af energi (den ER nødvendig). Du skal redde dine 5 andre Pulsie-venner, og der er en på hvert level. Det drejer sig om Boris, Arfur, Nigel, Vince og Harry - good old Harry.
Hvert level består af en række labyrinter, og ikke mindst et utal af onde fjende-Pulsator's. De mest karakteristiske - som du nok skal møde nogle gange - er General Baddie, som sluger din energi, Killer, som dræber dig, når du rør ham, og Gateman, som lukker alle de døre, du har åbnet og omvendt (forklaring om døre følger). En anden Pulsator, du skal passe på, er Nutter, en af de få, som ikke kan skydes men sagtens dræbe dig. En af de mere onde er Blocker. Blocker står altid det sted, der ville være nemmest for dig at smutte igennem. Hvis du smutter forbi ham, mister du et liv, men hvem ved hvor mange, du mister, hvis du ikke smutter forbi. Det er lidt af et valg, og du er den eneste, der kan beslutte det.
Du kan naturligvis ikke undgå at rende ind i nogle hjælpsomme tingester på din vej. Du kan eksempelvis få olie på hist og her, du får et liv mere og andre ting i den genre.
Dit hovedformål er dog at redde en af dine Pulsies, og til det formål skal du først finde en nøgle til den gate, der holder ham indespærret. Undervejs kan du ikke undgå at rende ind i en række andre porte, der er lukket, medmindre du har været forbi et tal, der svarer til den port, du står foran. Det er lidt af et puslespil at få portene til at åbne sig i den rigtige rækkefølge. Og ikke altid lige nemt.
Hvis det lykkes, og du kommer ned og får reddet din ven ud af sit fangehul (hvor den stakkels Pulsie står og klynker, så man bliver helt blød i grafikken), er du godt på vej ind i næste level.
Så er der kun 4 levels tilbage, men det kan du jo sagtens klare - ikk'?
For hvert level bliver de fjendtlige pulsatorer mere og mere irriterende og svære at komme udenom, så der er spil til lang tid fremover. Men det bliver absolut ikke kedeligt af den grund.
Martech har formået at give din lille Pulsator liv, så man næsten får ondt af den, hvis noget går galt. Det er simpelthen bare fed underholdning.
Det eneste egentlige ankepunkt i spillet er dog, at skærmen ikke scroller ordentligt. Den tager et helt skærmbillede af gangen, men hellere det end en spilforringelse, der gjorde **Pulsator** uspilleligt.

Henrik

Grafik	9
Lyd	8
Action	8
Fængslende	10
Pris/kvalitet	9

SOFT check



Vi lister os afsted på tå...

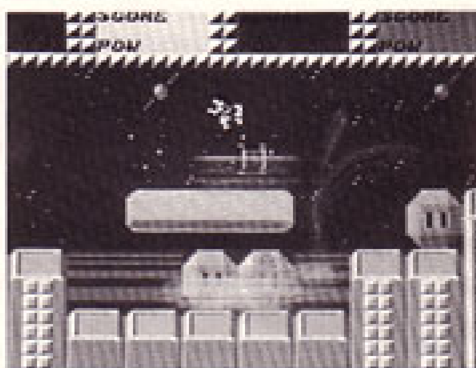
Hvis du læser SOFT, har du ikke kunnet undgå at høre om The Pawn - vel nok det sidste års mest suveræne adventure. Nu er efterfølgeren her. Og i allerbedste Kasper/Jesper/Jonathan-stil har det Firebird-ejede Rainbird Software kaldt spillet for **Guild of Thieves**.
Hvert nyt grafik-billede har rent faktisk præsteret at presse luften særdeles grundigt ud af snart sagt alle - inklusive "COMputer"'s Dungeon Master.
Men dette er absolut ikke Dungeon Masteren eller Christian Huleboer, som han kaldes i flæng.
Dette er en meget seriøs SOFTwareredaktion, der er bedre vant end Dungeon Masterens lede tekst-only adventures. Vi går kort sagt efter det hele.
Grafik, tekst, ide, gerne garneret med lidt lyd...
Man skal dog lede længe efter lyden i Guild of Thieves, men det er jo til at bære over med, når spillet ellers er så suverænt.
Der er to gode grunde til at der er gået så lang tid (1 år) mellem The Pawn og Guild of Thieves. Den første er, at The Pawn's succes blev så stor, at Rainbird fandt det nødvendigt at sende den ud på en række maskiner, den oprindelig ikke var tiltænkt.
Anden, og endnu bedre grund, er, at Magnetic Scrolls er et meget lille firma, der ikke forsøger at gabe over mere end allerhøjest nødvendigt.
Firmaet består i princippet kun af seks mennesker og en VAX-computer.
Anita Sinclair er bagmanden og skaberen af Magnetic Scrolls. Ken Gordon (dengang en 15-årig skoleelev) blev chefprogrammør. Hugh Steers skulle sørge for parseren og til sidst var der jo Roddy Pratt, der sørger for konverteringen til 8-bit maskinerne.
De to sidste er kunstnerne Geoff Quilley og Tristram Humphries, der ordner grafiksiden af henholdsvis 16 og 8-bit versionerne.
Nå, men til sagen. Vi er jo ikke samlet her for at læse op af Kraks Blå Bog...
Adventuret starter med din ansøgning om at blive tilsluttet The Guild of Thieves, en elite af topprofessionelle slamberter, hvor man skal bestå en test for at vise sig som en værdig ansøger. Således får du en opgave, der vil kræve både intelligens og kreativitet helt ud til fingerspidserne.
Mestertyven, i egen høje person, gør dig selskab ud til en fjern ø i Kerovnia, hvor han sætter dig til at gennemsøge og totalplyndre

:edet. Når du er færdig vender du tilbage
ed den fyldte sæk.
Det lyder jo enkelt og ligetil, men det er alligevel dit livs største chance. For hvem ved, vad der gemmer sig på denne tilsyneladende rolige ø?
Du vil helt sikkert møde et bredt udvalg af fugle, dyr og lokale beboere, hvoraf nogle vil være flinke og værdifulde og andre ubrugelige...
For at blive optaget i **Guild of Thieves**, skal alle skattene være samlet. Mestertyven kender det nøjagtige antal og lauget tolerer ikke snyd.
Det betyder, at alle gåderne skal løses og hver eneste oplysning kan vise sig uundværlig.
Bare rolig, det er ikke noget problem at komme igang. Hvis man holder øjnene godt åbne, viser det sig hurtigt, at øen snart sagt svømmer med værdier.
Problemet er bare, at man ikke umiddelbart kan komme frem til disse ting.
Platiniumbægeret er lukket inde i et bur med en gråbjørn som selskab. En værdifuld broche hænger oppe i vejret uden for rækkevidde. Og nogle er totalt gemt, så man bliver nødt til at kigge grundigt efter dem. Men hvordan pokker får man fat i tingene?
Guild of Thieves er et af de større adventures med sine mere end 100 lokationer. Der er fire hovedarealer at holde styr på, borgen, templet, en labyrint af huler og den omkringliggende egns seværdigheder.
Der er et stort udvalg af problemer og et forbløffende udvalg af objekter, der enten kan bruges eller ikke!
Parseren forstår også de mest mærkelige sætninger uden brok - også selv om du sætter flere kommandolinier i samme sætning.
At teksten er den vigtigste, kan der ikke være nogen, der klager over. Med nogle overfede grafikbilleder på Amiga'ens skærm bliver det bestemt heller ikke bedre.
Læg venligst mærke til den fantastiske dybdeskarphed. Og så er Amigaens billeder de samme som Atari ST's. Ren og skær kommercialitet forbyder prorgrammøren i at starte på Amiga og få en masse problemer med ST'en.
Nuvel: **Guild of Thieves** ligger meget tæt på det perfekte.
De 30 tegninger er intet mindre end fantastiske, parseren og vokabulariet er ekstremt, plottet er genialt og så er eventyret selvsagt komplekst som bare fan...
Hvornår kommer snydearket?
Og hvem er først?
Rainbird, Christian Dungeon Master eller Arcade Action Aid?
Hvis bare et action-spil til Amigaen kunne leve op til dette eventyr...
Der er ikke andet at sige end "SÅDAN!"

Morten

Grafik	13
Lyd	--
Atmosfære	11
Fængslende	11
Pris/kvalitet	11

SOFT check

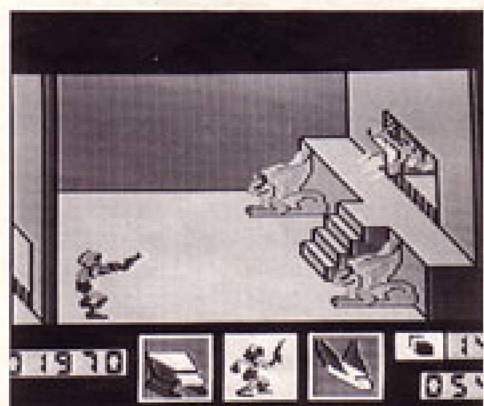


Få et, betal for 4

Det kan godt være svært at lade være med at grine lidt, når man sådan sidder og spiller **Quartet** fra Sega (i konverteringen fra US Gold), for vorherrebevares for et spil.
Du sidder der med alle dine forventninger, og tror at programmør-teamet har i sinde at holde dampen oppe efter deres tidligere hits, men så bliver du grusomt skuffet.
Quartet er jo en konvertering, men sikken en. Spillet starter med at du har valget mellem 4 folk, hvis rolle du skal indtage. Det drejer sig om Edgar, Lee, Mary eller Joe. Hver af de fire spillere har efter sigende sin helt specielle egenskab, men efterhånden, som du får spillet med de forskellige fyre (og den enkelte tjej), får du nok svært ved at kende forskel. Grafikken ligner noget fra en børnehaveproduktion. Noget gnidret klodset noget, der ikke rigtigt kan betegnes som nogetsomhelst andet end Crap (m. stort "C"!).
Hvis gameplayet skulle skrives ned, kunne hele historien stå i detaljer på en urskive, og det så alle kunne forstå historien. Hvis du ikke har fået fat i den røde tråd endnu, så siger jeg det lige ud: Du spilder dine penge på **Quartet**.
Det, der gør spillet så latterligt, er den fedtede gnidrede grafik. Selve spillet indeholder da en række features, der kunne have været ganske sjove, hvis de bare var blevet gennemført og lavet ordentligt.
Du kan f.eks. tage fat i en skyscooter og flyve rundt på den flade, du normalt skal løbe eller hoppe på. Så er der en række dimser, der spyr alle slags grafikdabber ud, og ved berøring dør du. Hvis nu man kunne se hvad det forskellige forestillede, så var der måske noget ved det - men ak.
Den eneste ting, vi kan finde, der er suveræn ved dette spil, er omslaget. Det er alletiders til at pynte over eventuelle huller i vægge eller lign. Nej, spøg til side - det er animationen i **Quartet**. Animationen er simpelthen fed, for der er taget højde for utallige ting. Du kan simpelthen se - eller forestille dig - fuldstændig hvordan den stakkels mand bukker sammen og falder til jorden. Jo, animationen skal de have ros for. Men resten kan du godt glemme alt om.
Du afslutter hvert level med at skulle skyde en stor uformelig stenagtig grafikdims, hvor spritekollisionen reagerer ca. 10 cm udenfor skærmen. Dødkedeligt og fuldstændig uden riv.
Hvad f. er der sket med de suveræne spil, vi normalt ser. Det kan da umuligt være standardsvar at aflevere et script fra en Arcademaskine henne hos de nyansatte og naturligvis billige programmører. Næ, hvis de skal pumpe nogle spil i os, så må de gøre det ordentligt. De tror måske at 180-90 kroner bare ligger i sokken på kaminen, når vi vågner om morgenen, men så kan de godt tro om igen.

Henrik

Grafik	til grin
Lyd	7
Action	6
Spænding	03
Pris/kvalitet	Nej



Blandt de allerbedste

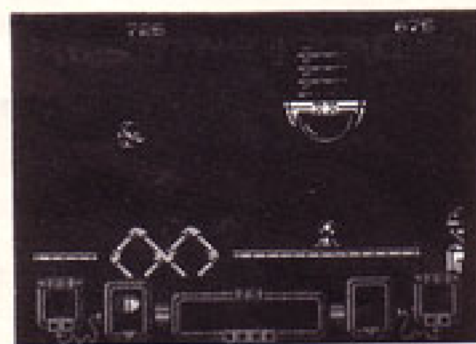
Gode spil er måske ikke nogen mangelvare, men **Deceptor** fra U.S. Gold er et af de spil, der er med til at sætte standarden i vejret - og det kunne den måske nok trænge til en gang imellem. Det er nemlig ikke hver dag, man bliver præsenteret for de rigtigt fede games. Det ville man vel også blive træt af i længden. Ikke desto mindre er action, animation, grafik og lyd de fire clues, jeg giver, før jeg kaster mig ud i le game creme extreme: **Deceptor**.U.S. Gold kan når de vil, og det har de klart bevist med denne sag. Det er bare det tykke, der klart kan glæde en 64'er ejers hjerte, når man med misundelige øjne kigger på Amiga-grafik. Ikke fordi, der ret beset er nogen egentlig form for sammenligning, men grafikken og animationen i **Deceptor** snerper henad noget, der kunne være lavet til Amiga'en i første omgang.
Som i ethvert af de andre rigtigt tykke games

SOFT check

fra U.S. Gold, er der en masse fleksibilitet, som gør, at det er spilleren selv, der bestemmer, hvordan spilforløbet skal være.
Valgmuligheder har du nok af. I **Deceptor** får du efter et stykke loadtid muligheden for at vælge mellem en række ting (denne præsentation sker på en lidt usædvanlig måde, men den skal du have lov at opleve selv).
Nu kan du med joystick fræse ned over en række ting, og du kan selvfølgelig (havde jeg næsten sagt) se en highscore liste. Dernæst er der en af de ting, jeg lige har nævnt, nemlig en række sliders, der giver dig mulighed for at tilpasse enkelte ting i spillet, så de lige akkurat passer dig og din måde at spille på. Der er her tale om Transformation Speed, Vehicle Motion Control, og Sound Filter. Indenfor disse 3 grene kan du så yderligere vælge ned i detaljer.
Når du har gjort dine valg, kan du SAVE dine settings, så du har dem til næste gang, du vil spille.
Din næste mulighed er træningsrunden, der for en gangs skyld for alvor giver spilleren mulighed for at træne de muligheder igennem, man kan komme ud for i sådan et spil.
Træningsrunden består af to situationer, der begge giver dig bedre mulighed for at komme igennem spillet, når det for alvor gælder.
Inden vi kigger på de forskellige muligheder for at træne i spillets to træningsrunder, skal vi nok lige se lidt på hvem, "Deceptor" er.
"Deceptor" er ikke kun en, men hele tre skikkelser. Et slags terrængående køretøj, et flyvende fartøj og sidst - men ikke lillest -en rummand. Hvabahva?
Selve spillet går ud på, i 3D motion at bevæge sig rundt og samle ammunition for til sidst at møde vogteren af hvert level i en dræbende kamp.
Noget af ammunitionen ligger på høje punkter. Her skal du bruge flyveren, anden ammunition kan samles op, mens du kører, og til sidst skal du i en mandsskikkelse bruge din rumblaster og den opsamlede ammunition for at komme videre til næste level.
Nu er det vist på tide at se lidt på, hvorfor jeg blev så tæske-begejstret for trænings-runderne.
I første level af træningsrunden er der overhovedet ingen forhindringer på spillepladen, og du kan ikke dø ved at flyve ind i noget. Det giver dig fuldstændig frie hænder til at lære at flyve "Deceptor", og samtidig at lære at transformere den rigtigt. Det bevirker, at du efter kort tid har lært at samle ammunition op til den endelige kamp.
Helt automatisk bliver du af din nysgerrighed bragt ind i anden runde af træningen.
Her er pludselig dukket en række uhyrer op. Uhyrer af alle mulige slags herkomster. Slanger, gummidyr og jeg ved ikke hvad. Og værst af alt, disse fiduser vogter over ammunitionen.
Nu får du forsmag på hvad der virkelig venter dig.
Din mission i spillet er meget lig den action, du bliver præsenteret for i anden runde af træningen.
Du skal suse rundt på 3D baner, enten som bil, flyver eller mand, for at samle ammunition.
Når du har været banen igennem, indtager du din mandsfigur, og skal kæmpe mod portens vogter -han skal have mange skud. Derfor er det en nødvendighed at have samlet så meget ammunition som overhovedet muligt.
Du har en række liv, men ikke så lang tid til at gennemføre banerne, og det bliver altså først og fremmest et kapløb med tiden. Og ikke så længe efter, har du et problem med ammunitionen. Jo, **Deceptor** er et game med action i. **Deceptor** er et af de fedeste spil, jeg længe har set. Ting, man kan gå hen og blive træt af i længden, kan man slukke for, og det gør absolut sådan et spil værd at spille.
Derudover er grafikken og animationen simpelthen bemærkelsesværdig sej. **Deceptor** er et af de spil, der skal stå på hylden. Says

Henrik

Grafik	11
Animation	10
Lyd	8
Sværhed	9
Pris/kvalitet	10

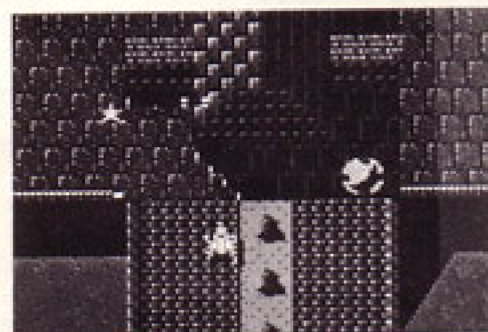


Snaps?

Det hele begyndte, da du (helten) satte dig ind i en Scorpion jager og slap væk fra alien rumstationen ud i det ydre rum.
Kampen fortsatte gennem asteroidestorme til en nærliggende planet, hvor du udstyrede dig selv med den behørige våben og hyperspace-teknologi. Teknologien var skrabet sammen fra alle skibskirkegårdens skrog.
Nu var alt klar til at starte eftersøgningen efter den hemmelige alien-fæstning.
Efter hundreder af skrækkelige kampe udkæmpet rundt om i hele solsystemet har du endelig lokalisert alienbasens placering og den sidste kamp kan begynde.
Det er så her, vi bliver blandet ind i en ellers velfungerende historie. Hewson vil nemlig have os til at afslutte missionen.
Og det er betydeligt lettere sagt end gjort. **Zynaps** kommer nemlig fra samme hånd, som stod for den succesfulde konvertering af Uridium til Spectrum.
Dominic Robinson har slået pjalterne sammen med John Cumming for at lave sit eget spil, der angiveligt skulle appelere til alle shoot 'em up fans.
Spillet er opbygget i et slags tegneserieformat med afsnits-inddeling og episoder. - En temmelig smart måde at holde styr på de mere end 450 skærmfulde scrollende action, skulle man mene.
Man kan absolut heller ikke påstå andet, end at der er skydning for alle pengene i **Zynaps**.
Der er altid en eller anden horde nasties, der skal have det glatte lag forude...
Men hjerneløs skydning gør det jo ikke alene. Så **Zynaps**-spilleren har også en underrutine, der skal ordnes. Han må for alt i verden undgå at løbe tør for brændstof, for så er der ingen ekstra våben - eller overlevelse, for den sags skyld.
Desværre har Dominic Robinson ikke tænkt på alt.
Ideen er god. Grafikken stammer fra Steve Crows' unikke hjernevindinger og lyden er Steve Turner kommet excellent igennem.
Alt, hvad der mangler, er tiltrækning. **Zynaps** forbliver ganske enkelt alt for svært og ensformigt, på trods af alle krumspringene.
Mr. Robinson er nok også selv blevet opmærksom på problemet, idet han har fastsat nogle utroligt store pointsatser, og forholdsvis lave pointtal for "ekstra" liv.
Nogle af nastiesne er ganske enkelt også alt for kloge og opstarten hver gang man er død tager ALT for lang tid.
Kort sagt, fed grafik og god lyd, shame about the game!

Morten

Grafik	10
Lyd	9
Action	9
Fængslende	5
Pris/kvalitet	7



Slap kamp

Imagines seneste konvertering hedder **Slap Fight** - et resultat af samarbejdet mellem Imagine og Taito.

Slap Fight er en ren konvertering af arcade versionen. De har gjort et godt stykke arbejde ud af den grafiske præsentation og ikke ligesom andre softwarehuse bare sløset med konverteringen af arcadeversionen.
I opstartsbilledet kunne man godt fristes til at tro, at Imagine har kigget Kele Line's "Tiger Mission"-startbillede af, for der er visse ligheder mellem disse to (og det var så også alt, der kunne sammenlignes mellem disse to spil).
Til gengæld er der meget stor lighed mellem **Slap Fight** fra Imagine og deres store konkurrent Konami og deres "Nemesis". Det skal dog med det samme siges, at Nemesis vinder 100% i denne lille sammenligning.
Slap-spillet starter efter en lille melodi og du er midt i en kamp med Terra Cresta lignende baggrund. Du skal skyde forskellige selvkørende tanks, faste batterier og lign., mens baggrunden scroller forbi.
En gang imellem kan du se, at der bliver efterladt en stjerne, der, hvor batteriet var inden, du skød det. Denne stjerne skal du flyve henover. Når du har passeret den, kommer der lys frem i en lille rubrik under skærmen.
I denne rubrik er der en række under-felter med forskellig tekst i. Der står blandt andet Speed, Wings, Side, Bombs, Laser og et par ting til. Altsammen meget lig Nemesis, men denne gang har Konami sejret klart. Imagine har ikke halvt så mange flotte effekter og blæret grafik som i Konami's Nemesis.
Hver gang, du flyver over en stjerne, tænder som tidligere nævnt en rubrik i bunden af skærmen. Du vælger den effekt, du vil ved at trykke en gang på mellemrumstasten.
En ting, som trækker ret meget nedad rent karaktermæssigt på grafiksiden, er, at der er rasterfejl visse steder i spillet. Det er ikke sikkert, at det er i alle de versioner, der er på gaden, for de kan jo have rettet det på et tidspunkt, men alt i alt tyder det på sjusk, at de ikke har fundet fejlen før det kom på markedet. Ret tyndt.
Hvis du kender og allerede har Nemesis, er der ingen grund til at købe Slap Fight ...medmindre (selvfølgelig), at du bedre kan lide Imagines afslappede måde at programmere på.
Hvor Nemesis er heftigt og fantasifuldt, er **Slap Fight** roligt og traditionelt programmeret. Hvor Nemesis er utroligt svært, er **Slap Fight** tilpas nemt - dog måske lidt for nemt. Hvem, der har hugget ideen fra hvem, vides ikke, men de har lavet to ens spil, der begge er værd at eje.

Henrik

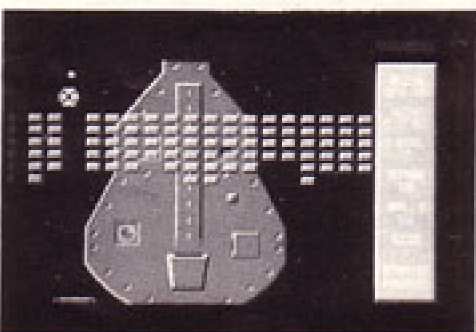
Grafik	7
Lyd	8
Action	9
Fængslende	10
Pris/kvalitet	9

De kaldte det "Phalanx"

Sidste mand (spil) i Anco's Amiga-trilogi hedder **Phalanx**, en titel, der minder temmelig stærkt om Galaxians. Men det er selvfølgelig helt tilfældigt?!
Introen er i vanlig stil. Samplet melodistump og et overdrevent fedt billede, der absolut ikke bliver mindre fedt af de kontinuerlige farveskift.
Afvekslingen i spillets handling kan kort opsummeres med coverets forklaring om at dit rumskibs on board computer har sin helt egen måde at klare ærterne på. Det er ganske enkelt et spørgsmål om den vil aktivere de hurtige raketter eller sikkerhedsskjoldet for at overleve fjendens styrker.
Der loves hele 23 etaper med utrolig hurtig action.
Måske lettere overdrevet. Jeg mener ihvertfald både mit rumskib og fjenden må have en fjerde dags brandert for at kunne betegne hastigheden som hurtig. Sløv er ordet...
Spillet lider i øvrigt også nogle alt for små sprites.
Men de shoot 'em down-principper, der nødvendigvis må ligge til grund for **Phalanx** gør, at det slipper nådigt. Tiltrækning har skydespil jo aldrig manglet, ligegyldigt hvor rædselsfuld og langsomt spillene end har været.
Men Anco strammer den nok lidt, når man tænker på, at spillet er til en superhurtig 16-bit'er.
Det er for øvrigt rart med en highscore liste, hvor enhver ændring automatisk bliver gemt på disketten...

Morten

Grafik	7
Lyd	8
Action	for langsom
Fængslende	7
Pris/kvalitet	9



Med bold og bat

Først på pisten blandt de nye spil i den "billige" Amiga-ende (179 kr.), har vi som **Demolition**, et Breakout-style game. Spillet er i en serie på ialt tre Amiga-titler fra Anco, der har besluttet sig for at ville ind på dette marked.
Og ligesom de to andre i "slænget", lægger **Demolition** ud med en overdrevent fed intro. Et "pænt" skærmbillede og en rå melodistump. Melodistumpen blev straks genkendt som starten på Michael Sembello's Maniac, et soundtrack fra filmen Flashdance. Efter en grundig lytter på både Amiga og pladeversionen blev dommen fældet.
Amigaens version af Maniac var klart bedre. Hvornår kommer en Amiga-lp med Flashdance soundtracks'ne? Hvad Michael Sembello's advokater siger til det? Lægger de sag an, eller køber de en Amiga til fyren?
Alt dette og meget mere får du svar på i næste nummer af SOFT (eller var det nu Skum?).
Efter anmelder-coma-chokket dukker der en besked op. Indtast secret code.
Denne sætning var faktisk temmelig meget af et problem for mig (jeg prøvede faktisk at køre **Demolition** ind fem gange), indtil jeg læste instruktionerne grundigt. Der står det jo sort på hvidt, at koden er ABUSS.

SOFT check

Hvorfor en hemmelig kode, når den tilsyneladende ikke en gang skal tjene som kopisikring? Og ydermere ikke er skrevet, så selv anmeldere kan finde det i første forsøg? Idiotisk!
Med alle disse indledende manøvrer vellykket overstået var computeren endelig nået frem til selve spillet. Batstørrelse og sværhedsgraden blev valgt på et par mikrosekunder og så var gamet igang.
Opgaven er selvfølgelig at skyde stenene ud af muren ved hjælp af en superhærdet bold og dit bat. Men det har programmørerne ikke kunne nøjes med.
I **Demolition** findes en masse skrækkelige invaders, der hele tiden vil forsøge at genopbygge muren, hvis ikke du når at skyde dem med din smart-laser.
For at udnytte Amigaens grafik lidt bedre, er der også lagt forskellige baggrunde ind bag muren. - Og det pynter jo altsammen.

Morten

Grafik	9
Lyd	8
Action	9
Tiltrækning	9
Pris/kvalitet	10



Meteoroids i forklædning

Her er mere af de billige fra Amiga-langsiden. Ja, og **Space Battle** minder mest af alt om det gamle meteoroids spil, lettere camoufleret.

Langt ude i det ydre rum, er der kun et mål - at rejse gennem det store og tætte asteroidebælte.

Når kampen bliver for hård, har du kun to muligheder, at dø eller bruge hyperspace. Med hyperspace bliver du transporteret til et nyt sted og nogle nye asteroider...

Fristen er kort og kampen er lang og intens. Og lad os sige det med det samme. At fristen er kort betyder ganske enkelt, at der ikke vil gå lang tid, før du ikke gider beskæftige dig mere med **Space Battle**.

Dertil er actionen alt for langtrukken og grafikken alt for gnidret og ensformig.

Til gengæld er intro en rimeligt rå og spillet indeholder en samplet "ha-ha" lyd. Lyden træder naturligvis i funktion, hver gang man har mistet sit sidste liv på en eller anden dødssyg manøvre.

Men **Space Battle** er heldigvis ikke bare et meteoroids spil i Amiga-klæder. Programmørerne har nemlig været så venlige at inkludere et tiltrækningsmæssigt særdeles interessant option.

Man kan nemlig spille to. Og når to mand spiller side om side på samme skærm bliver kedsomhedsfristen forlænget ganske betragteligt. For man kan jo lave så meget andet end banke asteroider ned.

Men selvfølgelig er det ikke med vilje, man prikker den andens rumskib i smadder, vel?

Morten

Grafik	6
Lyd	7
Action	7
Fængslende (-en/to spillere)	7/9
Pris/kvalitet	9

Forsvar din 64'er

Cinemaware ved du selvfølgelig så udmærket, hvad er.

Mindscape har nemlig prøvet alt, for at få dig til at købe deres games.

Lige fra en sød biografpige, der forkynder "popcorn not included" til en lidt lettere påklædt (og interessant?) pige, med overskriften "to the winner goes the spoils".

Det er noget man kan forstå.

Mindscapes programmer er også temmelig letforståelige.

Flot grafik, god lyd og et udmærket spilplot, der højst holder til et par timers intensivt spillen, før hovedparten af tiltrækningen er forsvundet.

Det er Mindscapes første forsøg udi Cinemaware-genren et meget præcist eksempel på. **Defender of the Crown** er blevet kaldt et reference-game til Amiga'en og i de varme sommermåneder det herrens år '87 kom spillet da endelig til din C-seks-ti-fire.

Spillet foregår i den mørke middelalder, hvor du træder ind i rollen som den durkdrevne ridder, der forsøger at rane jord og godser til dig. England er jo trods alt krone- og kongeløst - en oplagt chance for en driftig mand...

Men før du kommer til ære og værdighed er der en hel del andre ting, der skal ordnes først.



Ved opstart skal du vælge mellem fire forskellige karakterer, hvis eneste lighedstræk, er tørst efter ære og jordisk gods, samt kroniske tørre lommesmerter. - Det er jo ikke til at holde folk, med de ølpriser..

Alt hvad du har at bygge på, er din borg og et beskedent antal liv-egne.

Derefter kommer middelalder-matadordelen. Her skal du skaffe penge ved at røve fra de andres borge. Pengene bruges naturligvis til at skaffe flere soldataer, som igen bruges til at røve, eller smadre, naboborgene.

Har du lyst til lidt afveksling kan du altid smutte til turnering, hvor kampen enten kan gælde ære eller land. Jeg foretrækker så absolut æren...

Dybest set foretrækker jeg faktisk redningsaktionerne fremfor turneringerne. Hvis man er bare en lille smule heldig, bortfører en normansk ridder en saxisk jomfru, og det er jo ikke godt at vide, hvad der sker, når man har reddet en jomfru, vel?

Nyd den efterfølgende grafik!

Morten

Grafik	11
Lyd	8
Action	8
Fængslende	7
Pris/kvalitet	8



De 1001 vilde nætter!

Vi bliver endnu en gang taget et pænt stykke tilbage i tiden af Mindscape. Nemlig med **Sinbad** og hans **Throne of the Falcon**.

På en eller anden ligegyldig dag opdager prinsesse Sylphani, at der er sket noget skrækkeligt. Onde kræfter havde gjort kaliffen til en falk.

Prinsessen aner ikke sine levende råd og vender sig derfor til dig, Sinbad. Efter lang betænkningstid beslutter du dig for at hjælpe Sylphani.

Sinbad besøger først shaman'en, en meget viis mand, der vistnok er en af de eneste i landet, der kan forvandle falke tilbage til mennesker. Den viise mand siger, at for at skaffe kaliffen tilbage i sin gamle skikkelse behøves der tre øjne fra tre søstre og en vinge fra en dæmon.

Nu har Sinbad jo huskesedlen. Og så er det bare at finde supermarkedet...

Dette supermarked viser sig desværre ikke at være helt så let at finde. Så Sinbad må gå grueligt meget igennem, før han igen er hjemme hos Sylphani, eller i dødsriget.

Som noget nye har Mindscape inkluderet lidt animeret grafik, som man især "nyder" under de drabelige sværdkampe (som i øvrigt også har nogle flotte lydeffekter).

Til gengæld er grafikken som helhed blevet noget dårligere og spillet er ganske simpelt for let!

Det er forøvrigt ved at være lettere trivielt med alle disse lykkelige slutninger, hvor man får prinsessen og det halve kongerige til sidst. Håber I finder på noget virkelig genialt næste gang, Mindscape. **Sinbad** skuffer nemlig en anelse. Det er godt, men ikke lige så heftigt som de andre Cinemaware-spil...

Morten

Grafik	9
Lyd	9
Action	10
Tiltrækning	9
Pris/kvalitet	9

SOFT check



Ronnies stjernekrigs-projekt "live"

Vi skriver år 2017 og amerikanere og russere er langt om længe ved at være enige om at afskaffe verdens atomvåben.
Nåh nej, Mindscape kommer jo fra USA. Så lyder det lidt mere rimeligt, at en bande af ubehøvlede KGB-fanatikere har lavet et statskup i Sovjet.
Banden forlanger naturligvis, at USA skal opfylde nogle helt umulige krav. Verden er på kanten af atomkrig!
Iført kaptajn Sloan McCormicks støvler modtager du en alarmerende meddelelse over din telex. Der rapporteres om indkommende russiske XB3'ere. Du farer naturligvis ud i dit rumskib og banker svinehundene, mens der udføres førstehjælp på de "sårede" satellitter.
Senere står menuen på sammenkobling af venligtsindede amerikanske og russiske rumstationer samt befrielsen af den russiske forlovede, Natalya Kazarian.
Og selvom det ikke lyder særlig anti-ideologiske, er **S.D.I.**, som Cinemaware-spillet hedder, faktisk temmelig underholdende. Animationen er ret så god og lyden er blevet lidt bedre, uden dog at være særlig imponerende.
Le grande finale med kvinden og lidt shoot 'em dead fun er nok den bedste del af spillet.
Alt i alt et typisk Mindscape spil!

Morten

Grafik	10
Lyd	9
Action	10
Tiltrækning	9
Pris/kvalitet	9

Ud at se med Max Toque

Op på maskinen, på med hjælmen, ind med fødderne og så ellers deruda' med 260 kilometer i timen. Det er faktisk det. **Max Torque** fra Bubble Bus' går ud på - fra start til slut.
Med dig bag styret er det meningen, at du skal vinde årets motorcykelløb, som strækker sig over seks baner.
Du skal fra starten vælge dig selv ud mellem syv forskellige kørere med navne som Bill Bullet, Hairy Harry, Chris Chrunch m.m., som hver har deres fordele og ulemper.
Når du har valgt, hvad du ønsker at hedde, kommer du direkte ud til startlinien, hvor de resterende konkurrenter venter på dig.
Efter den obligatoriske nedtælling gælder det så om at speede op og køre deruda'. På din vej vil du konstant møde modstanderne, som på den ene eller anden måde ønsker at smadre dig til et skrotvrag simpelthen ved at fræse ind i dig bagfra - og dit problem er, at du ikke har mulighed for at kunne se dig tilbage. Med lidt tidsfornemmelse skulle du dog ikke være helt lost.
Ligeledes skal du huske at dreje i tide, når du kommer i et sving, for ellers bliver du hurtigt til en udtrådt medister.
Men du skal ikke kun dreje på joystick'et, næh, du skal huske at skifte gear på de rigtige tidspunkter, samt passe på at du ikke hærger din motorcykel for meget, når du skal lægge hele din vægt til en af siderne i svingene.
Tiden er din største fjende af alt. Er du for langsom - dvs. at du skal bruge mere end 60 sekunder til din bane - kan du godt køre hjem igen og prøve helt forfra igen, hvis du da ikke på pågældende tidspunkt har mistet lysten.
Hver ny bane du kommer til, bliver sværere og sværere, enten i form af banens længde eller på grund af diverse umulige sving.
Efter hver bane, som har hver sine lokaliteter, som f.eks. Egypten, Mexico m.m., modtager en god bonus oveni dine point.



Grafikken er både og... Visse sekvenser er udmærkede som f.eks. landskaberne, mens udformningen af dine konkurrenter er blevet til grønne, hvide og blå klatter, hvilket ikke helt kan siges at være sææærlig realistisk. Lydsiden, som består af ren larm og skrigende hjul, er derimod ikke helt tosset.
Max Torque, som nok er kendt af de fleste fra spillehallerne under navnet "Motor-race", er et ganske morsomt spil. Dog skal jeg ikke lægge skjul på, at jeg blev ikke så lidt irriteret, da jeg "hen a' vejen" fandt ud af, at mine konkurrenter sagtens kunne presse mig ud i siderne og derved gøre mig til kartoffelŒmos, men at jeg ikke kunne gøre det samme mod dem. Surt show.
Og grunden til, at jeg kraftigt vil anbefale f.eks. Super Cycle fra Epyx istedet.

Duffy

Grafik	8
Lyd	9
Action	7
Fængslende	6
Pris/kvalitet	7

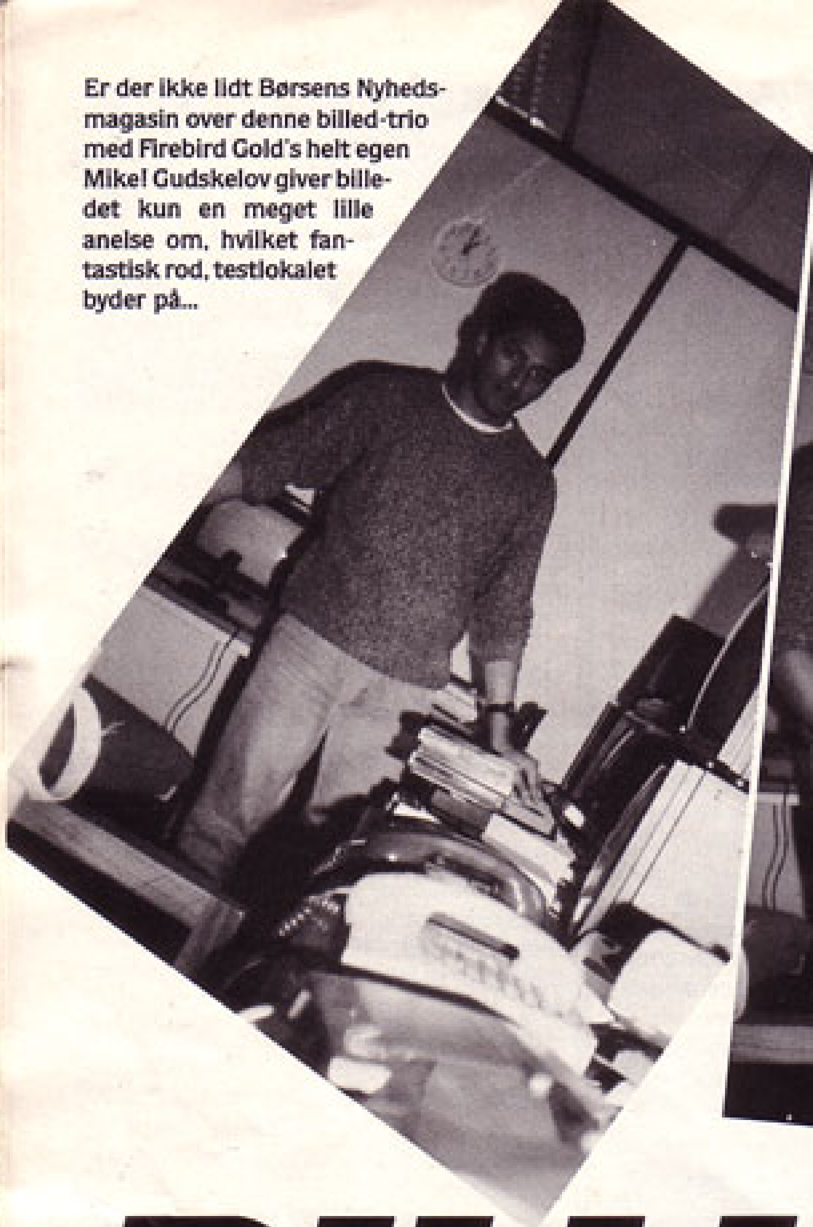
Bond bedre end sidst...

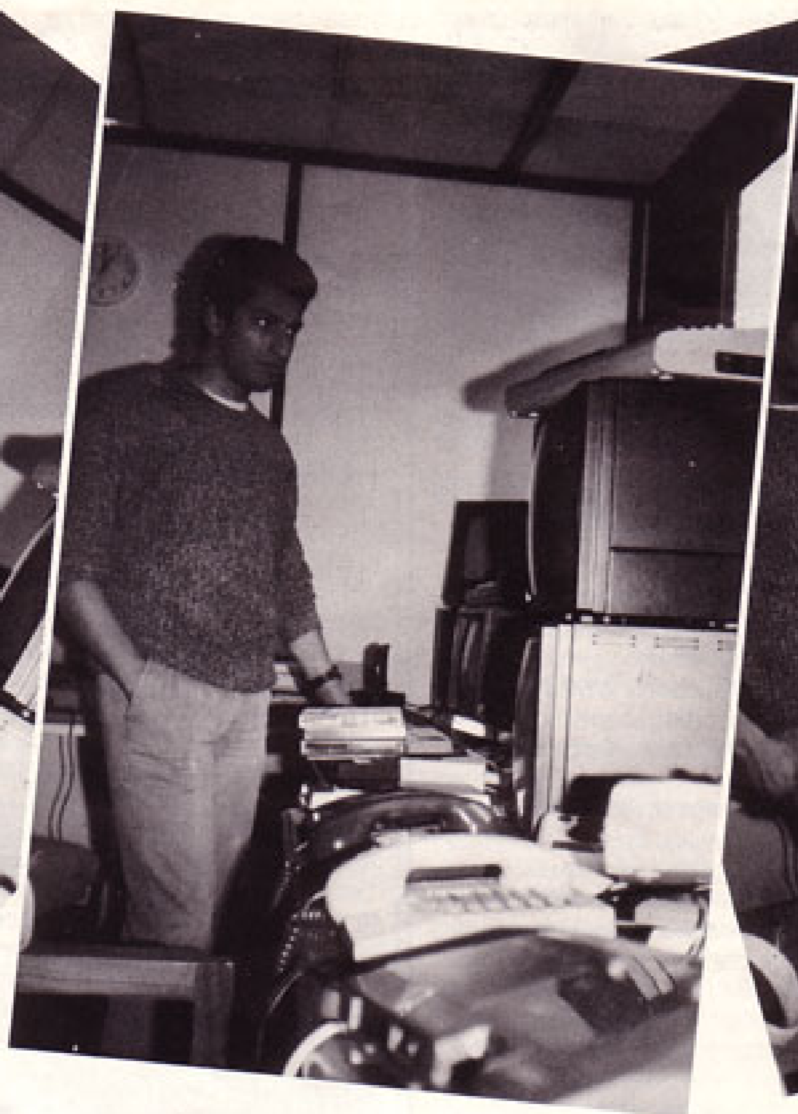
"- My name is Bond. James Bond".
Har vi hørt det før? Well, certainly, men denne gang kommer det fra en ny Bond. Tim Dalton.
Han er Roger Moore-afløser og damernes nye Dario, som der netop nu er chance for at titte på i landets mange mørke biografsale. Drengen er nemlig super-hot med premieren på den nye "Spioner dør ved Daggry", og sandelig - en computeriseret version er det også blevet til!
Spillet har taget den engelske titel. **The Living Daylights**, men ellers er det komplet med både filmplakat på forsiden og Daltons kontur bagpå.
Selve plottet følger også filmen tæt. Du styrer Agent 007, James Bond, som i pixels er cirka en femtedel skærm høj og en sekstendedel bred, pæn og præsentabel. Med start i Gibraltar skal du test-kæmpe mod super-soldater fra det britiske elitekorps SAS (ikke at forveksle med vore flyvende frænder).
Efter Gibraltar går turen til Lenins Folke Musik-konservatorie. Her skal du hjælpe Koskov, en russisk afhopper, forbi KGB-vagterne uden at skyde publikum, der nyder musikken.
Har du fået Koskov forbi KGB, går det fluks videre til level 3, hvor du skal hjælpe ham igennem en såkaldt pipeline, et stort olietransportrør, der går igennem Sibirien. Pas på, at arbejderne, der er ved at bygge det store rør, ikke opdager jer.
Når Koskov er ude af landet, bringer du ham i sikkerhed i et stort hus. Men russerne vil ha' ham tilbage, og de har sat Necros på sagen! En brutal dræber, som - forklædt som mælkemand - gør hvad som helst for at få Koskov.
I et Tivoli møder du din partner, en anden hemmelig agent, men Necros er efter jer. Dette er level 5, og det er s-v-æ-r-t...
Endnu mere svært får du det på næste niveau. Det er i Tangiers, hvor du må slås for dit liv oppe på byens tag-toppe. Koskov er væk, og du må finde ham.
Derfor går turen så til Afghanistan, nærmere bestemt til en russisk fly-base. Fjenden går amok, hele basen angriber 007. Har du problemer? Yes!
Klarer du dig (mod alle odds), slutter spillet hos Brad Whitaker, manden, der står bag det onde komplot. Her møder I hinanden, ansigt til ansigt, i en vild kamp. Kun James Bond kan overleve, men tro mig: Det er sværere på computerskærmen end i filmen.
Grafikken er helt OK, måske endda til 10, og der er mange fine detaljer i **The Living Daylights**. Hvad siger du f.eks. til besøget hos "Q", hvor du får fem sekunder til at vælge våben? Her er alt lige fra bazookaer til små pistoler. Jo, der sker noget. Et game, der klart er værd at se nærmere på...

Rasmus

Grafik	9
Lyd	9
Action	8
Fængslende	10
Pris/kvalitet	9

Er der ikke lidt Børsens Nyhedsmagasin over denne billed-trio med Firebird Gold's helt egen Mike! Gudskelov giver billedet kun en meget lille anelse om, hvilket fantastisk rod, testlokalet byder på...







BILLIGSPIL VIL EROBRE VERDEN!

For hvert fuldtpris-spil, der bliver solgt, sælges mindst fem af de såkaldte budget-games (billigspil).
Men det er bosserne i lavpris-firmaerne ikke tilfredse med. De vil erobre HELE computerspils-markedet!
De har erklæret KRIG!!

Der er mange penge i budget. Rigtigt mange penge endda!
Budget-labels'ne skyder da også op som paddehatte rundt omkring. De seneste eksempler er CRL's Power House og danske Worldwide Softwares' Power Games.
Men budget er fremfor alt markedet, hvor hovedparten kun tænker i hurtige penge og biler...
Budget-navnet er næsten synonymt med en meget dårlig kvalitetsbevidsthed. Der går 20 elendige games for hvert gode budgetspil!!
Forbrugerne har ikke en ærlig chance for at skelne de gode fra de mindre gode (og dedicerede bundskrabere) på andet end coveret, medmindre de har en god hukommelse til at huske spillets anmeldelse. Og det er meget sjældent, da budgetspillet kun er på markedet ganske kort tid.

Første og største

Mastertronic er uden diskussion den absolut største budget-udgiver. Så dem måtte vi selvfølgelig også besøge på vores sidste Englandsrundtur.
Firmaet er faktisk synonymt med budget. Mastertronic var starten på den priseksplosion, der kom til at ryste den etablerede softwareverden så grundigt, at de følte behov for beskidte kneb.
De beskidte kneb talte blandt andet trusler mod de computerblade, der anmeldte budgetsoftware, og en total negligering af budget på MicroScopes' hitlister.
Men det endte selvfølgelig med, at "de etablerede" måtte kapitulere. Så nu registrer MicroScope også salget af budget, men med noten, at de har følt sig tvunget til også at dække budget på grund af det store salg. I samme mundfuld bemærkes det, at man skal tage hensyn til budgetmarkedets større kvantiteter, når tallene tolkes.
For at det ikke skal være løgn, er fuldpris-udgiverne også ved at have fået øje på budgets forcer. Mastertronic får stadig tilbudt flere og flere programmer bestemt for re-release, eller endnu bedre, engelske programmer til udgivelse i USA, hvor de også har virkelig god fod på tingene og salgstallene.



Starten

Mastertronic så dagens lys i april '84, med tre direktører, der alle havde deres baggrund i video-industrien. Men på det tidspunkt var ideen allerede seks måneder gammel.

Impulsen kom fra en ven, der ejede et kopieringsanlæg for datakassetter. Han var chokeret over den store forskel mellem produktionsomkostningerne og slutprisen. Efter et grundigt research-arbejde kom de til samme resultat.

De var alle tre helt enige om, at hvis man gik efter mængden, kunne prisen bringes meget langt ned. - Selv uden forringelse i spillenes kvalitet!

Halvt i spøg begyndte de at lede efter egnede programmer. Alt hvad der kunne krybe og gå i software-industrien fik et brev eller en telefonopringning. Efter et pænt stykke tid var de første spil udvalgt.

Derefter blev det gammelkendte marketingtrick, hvor man lodder stemningen hos detailhandlere, efterprøvet. De tre driftige venner tog kontakt til de største firmaer og fortalte dem, at softwarepriserne var ved at briste. Flere af firmaerne lyttede, og så var succesen hjemme...

Foruden nogle af computerbutikkerne så man nu også computerspil hos noget så usædvanligt som supermarkeder, tankstationer og bladhandlere.

Vokseværk

Der røg faktisk mere end to millioner Mastertronic-programmer over disken det første år.

Vennerne var med et blevet direktører for en velsmurt maskine, der rådede over gode kopieringsfaciliteter, eget distributionsapparat og eget varehus. Så nu var egne programmører alt, hvad der manglede for at gøre samlingen komplet.

Mastertronics' største problem har til alle tider været, at programmørerne ikke tror på, at man tjener mindre på fuldprissoftware end på budget. Fakta er, at et middelgodt budgetspil ofte indbringer et større honorar end det middelgode fuldprisgame.

Netop af denne grund kan budgetudgivelsernes kvalitet ofte ligge under gulvhøjde. Det er valget mellem ikke at udgive noget, eller sende juks på markedet.

Efterhånden som den gode honorarbetaling smutter ind på de gode programmørers lystavler, stiger kvaliteten (og salget) også.

God betaling

Mastertronic er i dag nået så langt, at de kan begynde at vælge og vrage.

I forrige nummer af SOFT kunne vi berette om, at superprogrammøren Jeff Minter var blevet valgt. Og Mastertronic har fortalt os, at programmet Ninja Master oprindelig blev tilbudt Mastertronic til udgivelse. Det blev imidlertid vraget. Påtegningen var **Elendigt**.

Men dette super-elendige spil nåede alligevel ud til køberne, bare under Firebird-navnet. Det gik hverken værre eller bedre end, at det nu er endt som deres foreløbigt bedstsælgende spil.

Mastertronic syrlige kommentar: "Vi vidste udmærket, at tidspunktet var helt rigtigt til et budgetkampspil med et tilpas overdrevent navn, men mente, at Ninja Master kun ville være en kortsigtet gevinst. En så elendig spil-kvalitet med Mastertronics logo måtte give bagslag, når det næste spil lå på hylderne".

I samme mundfuld blev alle Skandinaviens lysende programmørtalenter opfordret til at prøve lykken hos Mastertronic. "Mastertronic betaler bedre forskud end nogen anden, honoraret er branchens højeste, og så sælger vi 3-4 gange flere games end Firebird". Selvom vurderinger af honorarbetalinger er et temmelig umuligt område at blive klog på, må vi ihvertfald medgive Mastertronic, at deres folk har det højeste gennemsnit i øjeblikket.

Deres forskud når let op på mellem 2500 og 3000 pund (ca. 27.500 til 33.000 kr.) er ganske flot i forhold til resten af branchen. For hvert spil, der bliver solgt til 1.99 eller 2.99 pund, ryger der henholdsvis 10 pence (1.10 kr.) og ca. 18 pence (2 kr.) ind på programmørens schweiziske bankkonto.

Honoraret lyder måske ikke af så meget, men forskuddenes størrelse taler sit klare sprog. Et spil skal jo mindst tjene forskuddet ind..

Mastertronic praler også gerne med at have gjort flere mennesker til millio-temmelig nære. Den hidtidige årsrekord ligger et stykke over 100.000 pund (1,1 million kr.). En lille net sum, der har to til tre gange større købekraft i England end i det skatteplagede Danmark!

Kun begyndelsen

Men Mastertronics direktør-team, der for øjeblikket er fire mand tung, er fuldstændig enige om at fortælle os een ting. På fedt slang-amerikansk hedder det "You ain't seen nothing yet".

Overtagelsen af Melbourne House kommer antagelig til at betyde re-releases af udvalgte programmer på budgetsiden og hvem ved, mere fuldprissoftware fra en Melbourne House-label?

Der arbejdes også med planer om udgivelser til 16-bit maskinerne - Mastertronics første budgetudgivelser til ST er allerede sendt på det amerikanske marked - men endnu foreligger der ingen endelige planer for Europa.

Seneste skud på Mastertronic-stammen hedder Mastervision og Mastersound, der skal bringe billig videounderholdning og musik ud til køberne. Soul er in i England for øjeblikket, så Mastertronic er naturligvis ude med "Heart of Soul" til små 40 kroner, og masser af film til mellem 75 og 100 kr.

I juni måned var en lille håndplukket skare inviteret til lanceringen af Arcadia Systems, endnu en Mastertronic-label, og deres to første spillehalsmaskiner, der forhåbentligvis tager markedet med storm. Arcadia har fem spillehal-teams i sving i USA og et team i England. Det er tanken, at hvert team skal producere en ny spillehalsmaskine om året.

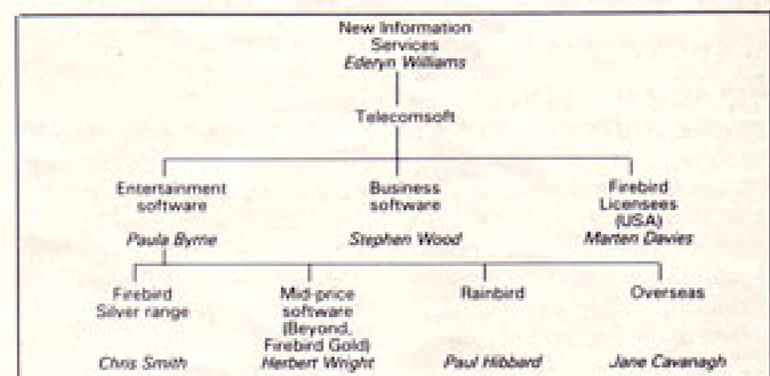
Tre af Arcadia Systems' maskiner vides at komme til at hedde Gaplus, Bosconian og Motos. Men det var ikke nogen af dem, der blev vist ved lanceringen.

Senere i år regner Mastertronic med at gå på børsen for at hente kapital til flere projekter, der blandt andet **kunne** inkludere laserdisc, CDI og lignende!?

Der er altså nok af ekstra indtje-



Her er det Clare Edgeley, der spiller klovn med et stærkt forældet nummer af SOFT...



En lille oversigt over Telecomsoft.

Mastertronics spil, som de fleste kender dem.

ningsmuligheder for et budget-softwarehus, hvis direktørerne ikke mener, at det er nok at have de største markedsandele på det engelske softwaremarked (der flyder et sted mellem 10 og 35% alt afhængigt af kilden).

Stigende kvalitet

Men der er da også andre end Mastertronic på budget-markedet. Budgetsektorens nummer to hedder Firebird. Og det er helt sikkert også et firma, vi kommer til at se meget mere til i fremtiden.

Efter en meget dårlig start er spillenes kvalitet lige så stille ved at overhale Mastertronics! Og det er noget Mastertronics kan mærke, selv om de over for os gav udtryk for, at Firebird allerhøjst var en myg på deres elefanthud...

Men fakta er, at Firebird's games gennemsnitlig har fået bedre karakterer de sidste par måneder end Mastertronics, og det er noget der kan mærkes på salget. I en stikprøve fordelt over 10 computerblade i april måned viste Firebird Silver et gennemsnit på 69%, hvor Mastertronic måtte nøjes med 62,7 %

Budget-markedet bliver ganske givet en kamp om procenter mellem Firebird og Mastertronics, hvor Firebird i øjeblikket har en marginal føring på både kvalitet og support af deres produkter.

Til gengæld må man også huske på, at Mastertronic udgiver næsten dobbelt så mange spil om måneden som Firebird (det vil sige mindst fire programversioner om ugen).

Der er også mange i branchen, der vil vide, at Firebirds underskrift på en aftale om at relancere nogle af Activisions hits bliver indgangen til succes.

Vi kommer under alle omstændigheder til at opleve 37 re-releases under Firebird-logoet, spredt over de næste to år. Blandt titlerne kan man blandt andet genfinde Back to the Future, I of the Mask og de to Pitfall-spil.

Men der bliver også sendt tre rigtige nyheder ud på markedet. Activisions Futureball, Breakstreet og Pyramids of Time har kun været ude på det amerikanske marked.

"- Vi venter os virkelig meget af aftalen", bemærker Firebird Silvers boss, Chris Smith, tørt.

Købt eller solgt?

Men Firebird er også ved at have kraftigt brug for noget solid succes. Der er nemlig sket ting og sager siden Alt om Data bragte en profil i sidste års februarnummer. Dengang gik alt tilsyneladende "just perfect" efter Chris Smith (budget) og Robert Stallibras' mening.

Salgstallene for 1986 viste dog noget andet. Så nu arbejder Chris Smith endnu hårdere og Robert Stallibras er blevet afløst af Mike. Sejlivede rygter om, at ejeren British Telecom (det britiske telefonvæsen) absolut ikke var tilfreds med Telecomsoft er absolut ikke uden hold i virkeligheden.

Med andre ord, koncernen gav ikke det forventede overskud (eller det gav måske endda underskud?) og det kan ikke blive ved at gå.

Til gengæld kunne British Telecom glæde sig over Rainbird, der helt sikkert har været noget af en overskudsforretning. Tænk bare på mega-sucesserne The Pawn og Artstudio-programmerne.

Mange labels

En af de mange grunde til softwarehusets dårlige resultat har uden tvivl været organisationens uoverskuelighed. Alene på adressen i New Oxford Street sidder der små hundrede ansatte.

Og udvalget af labels er næsten lige så stort.

Først og fremmest er der Firebird Silver og Firebird Gold, der ikke skulle behøve nogen nærmere introduktion.

Dernæst er der som sagt Rainbird Software, der er Telecomsofts upmarket label, opkaldt efter den tidligere chef, Tony Rainbird. Som Clare Edgeley siger, er målet for Rainbird særdeles simpelt - at producere det bedste software til Spectrum, Commodore, Amiga, ST, Apple, Mac og IBM computerne.

Rainbird arbejder med tre produktkategorier, strategi, simulation og applikationer. Ligegyldigt produktbetegnelsen forsøger vi at lave det bedste i kategorien, hvilket vistnok må siges at være nået med The Pawn, Jewels of Darkness, The Music System og The Art Studio.

Rainbird skulle gerne være synonymt med kvalitet ude i de små hjem. Vi forsøger samtidig, at gøre så meget som muligt ud af indpakningen og alle de ekstra "gadgets". Så bliver brugernes kopieringslyst forhåbentlig også dæmpet.

Men der er jo også Beyond, der længe var synonymt med Mike Singleton's superbe eventyrspil. Odin Computer Graphics er nærmest en skygge i galleriet, alt hvad jeg mener at kunne huske af titler fra dem, er Nodes of Yesod og efterfølgeren Arc of Yesod (der forøvrigt var nogle rigtig nusser spil).

Restrukturering

Odin-eventyret er definitivt forbi. Beyond er betydeligt mere tvivlsom. De to spil, der angiveligt skulle være "snart færdige" har haft det sådan det sidste års tid. Ingen hos Telecomsoft vil rigtig ud med sproget om de to titler (jo, du kender da den ene, der hedder Star Trek).

På trods af rygter om, at Beyond er lukket, tvivler jeg oprigtig talt meget alvorligt på, at man har råd til at lade alle de penge og kræfter, der er hidtil er lagt i spillene, ende i skraldespanden.

Men Telecomsoft-folkene lover, at hverken Firebird Silver, Firebird Gold eller Rainbird, for den sags skyld, bliver lukket.

Efter British Telecoms' sidste restrukturering af deres New Information Services division (der tæller alle software-afdelingerne) i marts måned ser der også ud til at være kommet styr på sagerne.

Ederyn Williams er nu ansvarlig for hele divisionen. Den nye chef for underholdningssiden af Telecomsoft er Paula Byrne, der har stået for Rainbird Software siden Tony Rainbirds afgang. Før det, var hun marketing manager hos Melbourne House.

Samtidig har Telecomsoft startet en separat erhvervssektion, pr. 1. januar 1987. Denne sektion skal udvikle software til tre specielle områder, nemlig desk top publishing, ekspert systemer og kommunikationspakker.

Med restruktureringen (eller rettere hovedrengøringen) er forskellen mellem New Information Services og Telecomsoft blevet lig nul!

De små

I forhold til Mastertronics og Firebird er de andre budgetlabels salgstal bare nul og niks. Men det sker af og til, at de bryder isen med et virkelig godt game eller en god ide - desværre bare for at blive glemt en uge efter.

En af de nyeste pr-ideer kommer fra CRL's Power House, der lover, at ethvert spil vil indeholde et ekstra game eller et soundtrack til ghettoblasteren.

Al musikken kommer fra the House Electronic Xperience, der bliver ledet af Wayne Allen, en fyr, der tilsyneladende er ret kendt i England. Power Houses Andy Wood påstår i samme åndedrag, at deres udgivelser sælger temmelig godt.

Udover de tre nævnte budgetlabels kan man blandt andet nævne Code Masters og Americana. Resten har jeg glemt, det vrimler jo med dem...

Bierne sværmer om honningdepotet, men det er meget tvivlsomt, om der er andre end Mastertronic og Firebird, der har kapacitet til at holde sig på toppen. Det går som sagt meget stærkt, og man skal nok være god for mindst en ny programversion om ugen, før der er noget håb i længden.

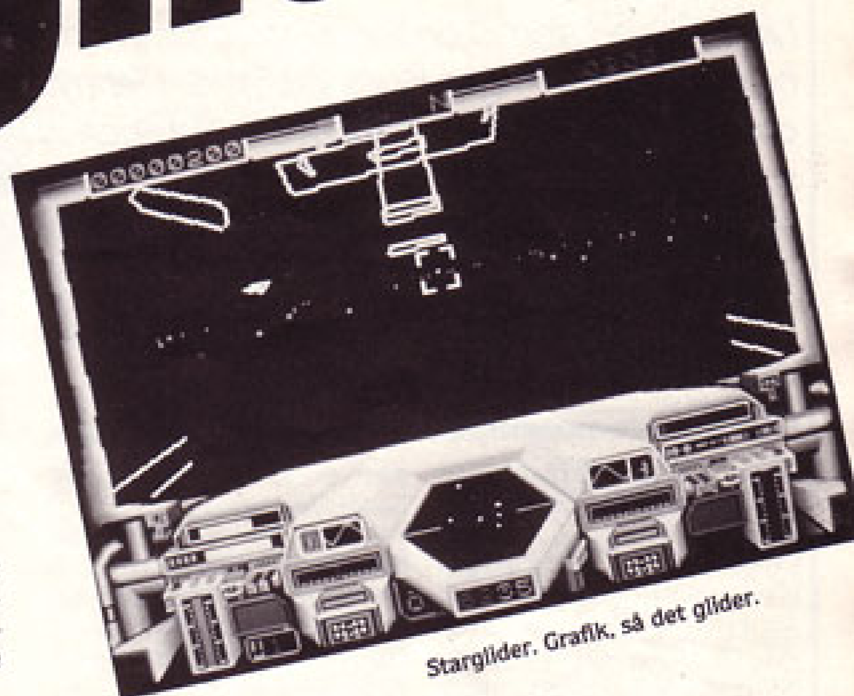
Men budget er til gengæld computerverdenens største guldmine...

Morten Strunge Nielsen

★★★

Starglider

Rainbird har langt om længe forbarmet sig over dig med en Amiga hjemme på køkkenbordet. Ja, du hørte rigtigt, det roste Starglider-game er endelig klar til Amiga.



Starglider. Grafik, så det glider.

Egentlig er det ikke så lidt af et gennembrud for Amiga'en, at Rainbird har besluttet sig til at ofre tid og penge på at oversætte deres hit.

En ting er, at de glade amerikanere stopper Amiga-programmer på markedet. Men det er en radikalt anden snak, når software-verdensmagten, England, begynder at lege med Amiga.

Atari ST er klart stærkest på det engelske marked.

Som Gremlin Graphics' Ian Stewart udtalte, ville han ikke regne med at sælge mere end 500 Amiga-spil i England.

Starglider var da oprindelig også kun tænkt udgivet på ST (som der findes masser af i England) og de tre store 8-bit maskiner, Spectrum, Amstrad og Commodore.

Klar til take-off?

"Du har nu manuel kontrol", fortalte computeren. Jaysan rykkede stille og roligt tilbage på sin kontrolpedal.

Jagerens næse løftede sig, og han mærkede en let forøgelse af vægten. Han drejede til venstre. Kroppen flyttede sig i sædet og nu forstod han, hvad det gamle udtryk betød...

Jageren, eller AGAV'en som nogen havde foretrukket at kalde den, havde igen luft under vingerne. Men dennegang var målet at udkæmpe en kamp, den ikke var beregnet til!

Du, Jaysan, har ansvaret for Novenia's sidste AGAV med et stærkt begrænset våben- og brændstoflager. Og udsigterne for supplering af lageret ser ret så mørke ud...

Hvorfor skulle de krigsglade Egrons også lige smutte forbi de årvågne vagtcomputere i dit århundrede? Nu er der ikke flere fester, før Egrons' lederrumskib, Starglider One, og dens irriterende general er skudt i sænk.

Eller rettere, nu er der ikke flere fester tilbage for dig...

Bedre end ST?!

Sådan er vores helt egen short-version af den 64 sider store novelle, der faktisk indeholder en ret god historie om Starglider.

Novellen er samtidig ret kritisk, hvis man skal have udbytte af spillet. Kopibeskyttelsen er, at brugeren skal indtaste et ord fra et vilkårligt punkt i novellen, før han kan bruge spillet. Det er samtidig også totalt umuligt at gennemføre spillet, før man har bemærket alle bogens tips og tricks...

Inden man læser novellen kan man dog sagtens spille Starglider og nyde dens gode udnyttelse af Amiga'en.

Amiga vinder selvfølgelig i sammenligningen med ST-versionen. Spillet indeholder en lidt flottere grafik og en bedre digitaliseret lyd. Men vigtigst af alt er actionen klart hurtigere end hos ST. Programmøren Jez San har ramt den rigtige fart, på trods af stereo-soundtracket og lydeffekterne.

Men som Jez San også siger, er "Amiga-versionen af Starglider ikke **så** forskellig fra ST. Men det skyldes ene og alene, at det ikke var ønskeligt. Hele verden må vente på mit næste projekt, kodenavn Starglider II, før de ser, hvad Amiga'en virkelig er i stand til!".

Hurtigt

Indtil Starglider II ser dagens lys, er vi dog så udmærket tilfredse med Starglider.

Den tredimensionelle vektorgrafik er bare sååå hurtig og realistisk. Jez San har, som den første, evnet at give en "lille" demonstration af Amiga'ens hurtigarbejdende chips.

Lyden er der heller ikke meget at udsætte på. Det specielle Starglider-tema kommer stadig frem under loadingen og press relations' helt egen Clare Edgeley sørger for velvalgte kommentarer under spillet. Som en ekstra bonus har Jez finpudset de samplede lydeffekter og inkluderet et nyt soundtrack, der også spiller under kampen. Det er vel næsten trivielt at bemærke, at alt (inklusive dine skud) kommer ud i stereo.

Kontrollen med musen var virkelig en behagelig overraskelse i forhold til et joystick. Håbet om at mestre styringen er absolut heller ikke en utopi med musestyringen.

Skyd skidtet ned!

Rainbirds Starglider ligner mest af alt et traditionelt shoot 'em down-game, med en superb vektorgrafik og nogle ganske rå lydeffekter.

Men når man har "hakket" sig igennem den lange novelle, fået stoppet plakaten af AGAV'en op over 'puteren og vænnet sig til musestyringen kommer den tredie dimension, kampens strategi. Flyet og du bliver til eet, og Starglider One kommer indenfor rækkevidde.

Har du stadig ikke nået den tredie dimension, vil du "kun" være tiltrukket af spillets storslåede features og ikke mindst vektorgrafikkens fantastiske hastighed.

Du spiller garanteret også Starglider på din Amiga om et år!

Morten Strunge Nielsen

Grafik	11
Lyd	10
Action	10
Tiltrækning	10
Pris/kvalitet	10

NB! Grunden til, at der ikke er uddelt topkarakterer til trods for, at Starglider er et af øjeblikkets bedste games til Amiga, er ganske enkelt, at vi ved, spillene stadig kan blive meget bedre...

"Brødrene" er

I et spil-værksted i London er programmører netop nu igang med Blues Brothers. Det nye computerspil, der er bygget over kult-filmen af samme navn.
Her fortæller Clement Chambers for første gang hele baggrundshistorien. Også om, hvordan programmørerne først måtte rydde stedet for rotter, før de kunne arbejde...

Det er ikke kun på Londons indiskoteker og hotte cafe'er, der er vildt gang i den lige nu. Også i en forfalden baggård sidder skrappe programmører og arbejder, så sveden driver. De er igang med arbejdet på computerspillet "Blues Brothers" - en af de allervarmeste titler lige nu i London.

Jo, det er selvfølgelig kult-filmen The Blues Brothers, spillet er bygget over. Filmen, der er vor tids svar på Gøg og Gokke - bare bedre. Og du kan bare vove på at kalde vores ophøjelse af The Blues Brothers for billigt reklamesnak. For at det ikke skal være løgn, har både undertegnede og undertegnedes chefred. RKK set filmen. Ikke een, men **to** gange!

Så hvis du skulle vove at kritisere filmen, påstår du samtidig, at vores filmsmag er dårlig. - Og det er absolut ikke noget, der gør dig populær (endsige holder dig i live særligt længe)!

Lad tæppet gå.

Filmen starter med at Jake (mesterkomikeren John Belushi, blandt andet kendt fra Delta-kliken) bliver lukket ud af Joliet-fængslet. Dommen lød på fem år, men han nøjedes med tre på grund af god opførsel.
Ved udgangen får han udleveret 23 dollars, en sort hat, et par sorte solbriller + to kondomer (et brugt og et ubrugt).
Så er "Joliet" Jake klar til løsladelse!
Udenfor holder hans bror, Elwood (Dan Aykroyd), og venter. Det er dog ikke deres go'e gamle Bluesmobil (en Cadillac) han kører i, men en temmelig ramponeret Dodge '74 politibil.
Balladen er der straks, og Jake accepterer først den nye bil, da de springer over en bro, der er vippet op. Som Elwood siger: "440 hk politi-motor, politi-støddæmpning og politi-kofanger".
Da de slår et smut ind om deres gamle hjem, Sct. Helens børnehjem, "hilser" de på deres gamle lærer, en nonne, der stadigvæk forstår at banke dem med en lineal.

Men de har også et mere behageligt møde med deres gamle ven, Curtis (Cab Calloway), der fortæller, at han bliver smidt ud, hvis ikke skattegælden på skolen (5000 dollars) bliver betalt. Han foreslår dem at gå i kirke.
Elwood overtaler Jake til at gå i kirke og what a place! Her underholder James Brown som rockpræst...

Stille og roligt.

Det er først herfra, der begynder at komme gang i handlingen. Jake og Elwood beslutter nemlig at samle deres gamle band for at tjene penge til skolen og dem selv.
På vejen hjem bliver de imidlertid antastet af politiet for at køre over for rødt. Desværre er Elwoods kørekort midlertidigt inddraget, så de bliver nødt til at smutte...
Udmærket indledning til en biljagt, hvor den nye Bluesmobil (Dodgen) og to andre politibiler raserer et helt butikscenter. De to politibiler ender naturligvis med at vende den forkerte vej.
Da brødrene kommer hjem, forsøger en dame i en rød bil at slå dem ihjel med fire antitank-missiler. Men de overlever og når frelst op til portieren, hvor en panser fra afdelingen for tvangsarbejde har lagt sit visitkort.
De overnatter i det "stille" værelse, hvor der kun kører to toge forbi hvert minut. Næste morgen er damen i den røde bil igen på spil. I samme sekund, som politiet slår døren ind, udløser hun en fjernstyret bombe, der lægger hele bygningen i ruiner. Et stort held for de to brødre.

Efter at have besøgt en snusket natklub, terroriseret en fin restaurant, sørget for at Illinois-nazisterne fik en ufrivillig vandtur, besøgt Aretha Franklins' mand i en grill samt overlevet endnu et mordforsøg (dame udstyret med en flammekaster), er bandet samlet. Instrumenterne bliver anskaffet hos Ray (Ray Charles).
Bandet starter i lidet overbevisende stil med at udgive sig for at være "The Good Old Boys" og drikke for 300 dollars øl - selvom hyren kun er 200 dollars! Det udvikler sig naturligvis til endnu en biljagt, da det rigtige band ankommer umiddelbart efter koncerten.
Slutningen på denne lille biljagt bliver naturligvis, at The Good Old Boys kører sammen med en politibil.

Gang i den

Så får Blues-brødrene arrangeret en koncert i Palace Hotel Ballroom, og de arrangerer en storstilet annoncekampagne. Mod alle odds får de samlet 5000 mennesker i en fyldt sal.
Men de løber selvfølgelig tør for benzin.
Da de endelig får suppe i tanken er det allerede for sent. Politiet har omringet bygningen, og The Good Old Boys sidder parat på tilskuerpladserne behørigt udstyret med køller.
Brødrene smutter gennem kloakkerne for at nå frem. De når da også frem til scenen efter at Curtis har genopfrisket den mindeværdige Hi-Di-Ho sang om "Minnie the Moocher" fra 30'erne.
Showet bliver så stor en succes, at der står en fed mand og venter



Vi hopper og vi danser. Ja, nu kommer "Brødrene Blues" også pr. computer. Og så kan det nok være, du kan få styr... dine lyster til at trampe strømer-bile...

med en pladekontrakt udenfor scenen. Han hjælper dem også med at komme ud gennem en gammel nedgang til kloakkerne.
Men gæt, hvem der står og venter nede i kloakken?
Nej, hverken politi eller The Good Old Boys, men den mystiske dame. Hun har et lille sødt maskingevær som følgesvend og lover at slå de to brødre ihjel, fordi hun er blevet svigtet af Jake (han dukkede aldrig op til deres bryllup!). Jake lægger sig selvfølgelig på knæ, og da hun igen ligger i hans arme giver han helt bogstavelig slip og stikker af.

Verdens største biljagt

Da brødrene igen sidder inde i Bluesmobilen, opsummerer de deres situation.
170 km. til Chicago, fuld tank, en halv pakke smøger, solbriller og det er mørkt. Let's go!
Det bliver starten til den mest vilde biljagt, jeg nogensinde har set - rent faktisk holder Blues Brothers også stadig verdensrekorden med hensyn til vilde biljagter og antallet af smadrede politivogne.
Så det bør ikke komme som nogen overraskelse for dig, at der bliver smadret en 20-30 politibiler, da Elwood kører ned af en skråning. Det mest beskrivende for denne

er på spil...

Nej, Clement Chambers er ikke med i Blues Brothers, selvom han ville passe perfekt ind i en birolle som forvokset skoledreng...





Selvom man hedder Blues Brothers - og udgiver sig for at være The Good Old Boys - skal man spille bag hønsenet og i passende afstand til publikum for ikke at få for meget Budweiser i hovedet.

mega-biljagt er nok den sekvens, hvor brødrene hopper over en politibil og nøjes med at smadre taglyset. Politiets sædvanlige ineffektivitet sørger for at ødelægge resten af den spærrende politibil samt 15 andre...

Mange politibiler og en Illinois-nazigruppe senere er Blues-brødrene nået frem til bestemmelsesstedet, Chicago's rådhus. Her betaler de børnehjemmets skattegæld.

Men lad nu ikke din brede viden om The Blues Brothers snyde dig for at se filmen. Den er simpelthen morsom.

Firmaet

Men hvem er det så, der står bag computerversionen af spillet?

Det er CRL, som jo blandt andet er kendt fra Tau Ceti, ID og de hårrejsende Frankenstein-konverteringer.

Firmaet CRL blev stiftet i sommeren '82 af 18-årige Clement Chambers som Computer Rentals Limited. Den originale ide var at udleje computere til erhvervslivet, men software viste sig hurtigt at være en langt mere attraktiv løsning.

Computer Rentals' første spæde skridt var derfor at indrykke en annonce i Your Computer, hvor de søgte programmer og freelance programmører, i et af de eneste computerblade, der var til at opdrive i Danmark på det tidspunkt! Som et af software-branchens første firmaer, der gjorde brug af freelancere, fik CRL hurtigt etableret et stort programkatalog. Aftagerne af deres produkter, der blandt andet inkluderede de store kæder i England, WH Smith, Boots og John Menzies, sørgede for den finansielle side af sagen.

Til julen 1983 fik CRL faktisk en af verdens første licensaftaler i hus. Det var Jeff Wayne's "War of the Worlds".



Sådan så biograf-reklamen ud for Blues Brothers. Ja, minderne har vi jo stadigvæk...

Nye lokaler

Kort efter kontrakten med Jeff Wayne rykkede CRL teltpælene op og smuttede hen til nogle fem gange så store lokaliteter. Eneste minus var, at det ligger i et dediceret arbejderkvarter med for mange rotter...

Men det klarede CRL's stab også. - I starten forsøgte vi at larme dem ud, husker Clement Chambers.

- Vi gik rundt med nogle store blikspande og slog dem mod hinanden. Det var et frygteligt spektakel, men rotterne lod til at være ligeglade.

- Da vi havde gået fem mand rundt i en 3-4 timer og ikke bestilt andet end at larme med blikspande, fik Pete Fountain en god ide. Han gik over til et firma ved siden af og lånte telefonen. En time efter stod der en mand med rottegift. Og så var det problem løst. Efter at have smidt rotterne ud, begyndte de første fastansatte programmører at flytte ind.

Herefter gik det slag i slag med Endurance, Juggernaut, Formula One, The Rocky Horror Show, Tau Ceti osv. Kvaliteten kunne af og til svinge lidt for kraftigt, men rent kvantitetsmæssigt fejlede CRL-label'en absolut intet.

I 1986 blev kvantiteterne faktisk så store, at der blev plads til at åbne to nye labels. Nu Wave for de mere specielle og opfindsomme spil. Derfra kan blandt andet nævnes det weird'e ID, for slet ikke at tale om Tubular Bells... Særpræget, ja. Godt, nej.

Den anden label hed Alpha Omega, og den skulle sørge for supporten af budget-sektoren, altså de billige spil. Kvaliteten lå dog langt under guldhøjde, og på grund af et stærkt faldende salg (hvilket CRL dog ikke vil indrømme) blev den lukket.

Men håbet er jo lysegrønt - for en stor del af de engelske spilkøbere er ikke alt for smarte -, så CRL startede en ny lavpris-label for to måneder siden. Så nu hedder budget fra CRL The Power Games.

Samtidig har CRL smidt Bugsy, Sun Star, Cyborg, Academy og Ballbreaker på markedet. Og de fejler ikke andet, end at deres oprindelige release-dates hed julen '86!

Så der skal ikke herske nogen tvivl om, at CRL's sidste udspil - spillet bygget over Blues Brothers - nok skal yde sit til firmaets nuværende kapital på en million pund. Mon ikke også Clement Chambers finder plads på budgetterne til en endnu sejere bil??

Yeaah.

Som det vel efterhånden er gået op for dig, kan CRL ikke just kaldes nybegynder i denne hårde branche. Og selvom de skifter deres ledere, som vi andre skifter tøj, har de absolut en god mulighed for at lave en råsej konvertering.

Vi er derfor ikke uden tro og håb, når CRL udtaler, at "we are the Dream Makers", og at de absolut ikke kunne finde på at smide en middelmådig konvertering af en af århundrets morsomste film ud til forretningerne!

Desværre har de ansatte fået mundkurv på med hensyn til indholdet i The Blues Brothers. Det er hverken til at lokke eller tvinge andet ud af dem, end at der stadig arbejdes på storyboardet, og spillet vil tidligst være klart først på efteråret.

Det sidste skal dog tages med et stort gran salt. CRL er nemlig også et af de mest optimistiske firmaer i 'bizzen, hvad angår release dates. Med historien in 'mente skal vi nok nærmere stikke næsen op efter en lancering omkring juletid!

Een ting er imidlertid stensikker. SOFT skal nok holde dig orienteret på Puls-siderne...

Morten Strunge Nielsen



Fløis'en er manden med billig-spillene. Også "Data-Duffy", kaldet blandt venner. Jo, han har check på dem til 29.85 og 39.85...

Gerry på spanden

GERRY THE GERM (Firebird)
Com 64/128, Amstrad, Spectrum

Har dit allerstørste ønske været, at blive kåret som "Årets mest ondskabsfulde superbakterie"? Næppe, men det har derimod Gerry The Germ altid ønsket, og nu har du mulighed for at hjælpe ham på vej til titlen.

Gerry's opgave er ganske enkelt sprede så mange bakterier som overhovedet muligt i et menneske, og det er her, du kommer ind i billedet. Du skal nemlig styre Gerry The Germ igennem lungerne, maven, nyren, bugspytskirtlen og til sidst hjertet.

Første level starter i lungerne, og her skal du æde fem iltflasker, som bevogtes af sunde, friske og frodige blodlegemer for herefter at komme videre til næste level, som er nyren. Kommer du så vidt, skal du til at æde sure bønner og bagefter skynde dig ind på toilettet for at slippe af med dem igen. Specielt grafikken og lyden er nok mest suverænt i dette level. Foreksempel er lyden helt fantastisk, når man skal trække ud efter sig. Jo, jo, de har skam tænkt på det hele.

Overlever du også dette, går du videre til maven, hvor du skal få fat i en flaske syre, som du skal bruge til at opløse en aspirintablet, der spærre for din udgang. Igen skal du passe på røde og hvide blodlegemer, en bændelorm og (u)sund mad, som hele tiden ryger ned i maven. Hvis du derimod får fat i en rigtig smaskelækker og usund burger, ja så får du ekstra megen energi.

I fjerde level (bugspytskirtlen) skal du ødelægge nogle lægemedikamenter ved at hoppe på dem, samt prøve at provokere til et større slagsmål mellem en mekaniker og en chauffør, som af en eller anden grund er havnet her.

I sidste level kommer du til hjertet, og her sker der ligeså mange underlige ting som i de foregående levels. Her skal du passe på bodyguards, som konstant prøver at drikke dig under bordet, du skal knække en amorpil og mange andre ting, som jeg ikke vil røbe. Dør du, kommer du med ekspresfart ud til blæren, hvor der flyder de mest mærkværdige ting rund, som f.eks. en tyr og en hane, som for enhver pris skal undgåes. Bliver du ramt, synker din båd lidt af gangen, men du kan redde dig selv ved at samle lokumsruller op, som du kan tætne din båd med. Overlever du, ja så kommer du videre til det level, du døde i, men synker du, ryger du tilbage til det forrige level.

Gerry The Germ er mægtig morsomt og udfordrende, og det er ikke et spil, man bliver træt af lige med det samme.

★ ★ ★ ★

En bold ser rødt

I, BALL (Firebird)
Com 64/128, Spectrum

Næste spil i rækken er "I, Ball", som går ud på, at du skal redde dine kære venner "Lover Ball", "Eddy Ball", "Glow Ball" og "No Ball", som er blevet fanget af den onde "Terry Ball".

I starten af I, Ball er du udstyret med et tygge-gummi, som du skal bruge til at udrydde alle dine fjender med, som lidt efter lidt former sig til rigtige monstre. Undervejs kan du være heldig med at finde forskellige våben som en lasergun, der simpelthen udrydder alt omkring dig, en Berliner Pfannkuchen (en bolle med sukker og creme, slurrpp), mikrobølgeovne (?) og andre MEGET underlige ting, som du kan bruge til at forsvare dig med. Jo flere våben du har, desto "nemmere" bliver det.

Ude i siden af skærmen kan du hele tiden følge, hvor mange våben du har, samt hvilke af dine venner du har reddet. Nogle gange dukker der såkaldte power-disc's op, som giver dig shield-beskyttelse, ekstra point, turbo-hastighed etc. Dog kan du være uheldig og støde ind i nogle falske power-disc's, som får dit tyggegummi til at opføre sig fuldstændig crazy.

Du har fire liv til at klare din opgave med. Dræbes du, taber du udover et liv også et af dine våben, og så får du travlt med at finde det igen for overhovedet at kunne klare mareridtet.

Normalt er et spil altid nemmest i starten, men I, Ball har bevidst det stik modsatte. Du er faktisk total hjælpeløs i starten, indtil du har fundet et ekstra våben til din hjælp. Overopheder du dit tyggegummi eller et af dine andre våben er du så godt som dead meat, amigo. Ligeledes skal du passe på blindgyder, farlige dødbringende energi-felter og for at det ikke skal være helt løgn, så har du kun 1 minut og 30 sekunder til at gennemføre hver bane på.

Lyden er virkelig fed - er du Depeche Mode-fan eller elsker Jødeharpe - så er det grund nok til at købe I, Ball. En anden virkelig fed detalje er, at der er talegengivelse i programmet. Dør du, siger en utrolig menneskelignende stemme "Ohhhh Nooo", og der er en del andre bemærkninger.

Grafik-siden er dog ikke noget at råbe det helt store hurra for, selv om der er en udmærket op- og ned-scrolling.

Afslutningsvis må det siges, at spillet er meget svært, eller med andre ord - et rigtigt joystick-killer. Tøver du i længere end 1 sekund er du "in deep shit, amigo".

★ ★ ★ ★

Sådan bedømmer Duffy:

★ **Undgå dette spil for enhver pris!**

★★ **Dårligt, selv på tilbud!**

★★★ **Godt, værd at overveje til prisen.**

★★★★ **Fuld valuta for pengene og mere til, køb det!**

★★★★★ **Simpelthen rå-suverænt, kunne sagtens gå som fuldpris-game!!**

Verdens bedste sovemiddel

FORCE ONE (Firebird)
Com 64/128 m.fl.

Har du ledt længe efter perlen til din bunke af spil, så kan du godt lede videre, for der er absolut intet at hente i Force One fra Firebird. Det kan faktisk beskrives med et ord på 12 bogstaver: SNO-ORRRKKKKK.

Tro det eller ej, det lykkedes mig faktisk at spille fem baner igennem med

Skriv til Fløis'en.

Duf vil gerne høre DIN mening - måske har du selv lavet mini-anmeldelser af billig-spil eller måske har du kommentarer til hans anmeldelser. Uanset om du er enig eller hamrende uenig, så send ham et par ord. Og husk at lægge et billede med af dig selv...

SOFT Magazine
Att.: Torben Fløisdorf
St. Kongensgade 72
1264 Kbh. K.





bind for øjnene. Grafikken er kedelig, lyden er irriterende og handlingen i Force One går ganske enkelt ud på, at du skal skyde nogle rumskibe, raketter og andre ufo'er ned for til sidst at blive reddet af en rumkapsel. Så enkelt kan det siges, og der er virkelig ikke mere at sige om Force One, uanset hvor meget jeg end vrider min hjerne. Min karakter af Force One kan derfor kun blive en tyk nedadpresset tommeltot.

★

Stairway to heaven

MR. MEPHISTOP (Bug Byte)
Com 64/128

Nej, nej, nej - dette er ikke en test af Led Zeppelin's gamle hit, men derimod sidste nye skud fra Bug Byte. Mr. Mephisto hedder spillet og din opgave er at forsøge at komme i himlen via nogle nedadrullende trapper.

På din vej op ad den første trappe møder du små røde djævler, som konstant prøver at switzte din bag i laser. Disse skal selvfølgelig undgåes ellers er du kaput. Ligeledes er du finito, hvis du falder ud over ovennævnte trappe, da du havner direkte i et kæmpe flammehav. Når du derimod helt op til afsatsen af denne trappe, skal du undgå en stor sort djævel, få fat i en glinsende glorie og storme hen til udgangen, hvilket giver dig adgang til level duo. I hvert level er der ting, som du skal samle op, for overhovedet at få adgang til udgangen. Glemmer du dette, ryger du retur ned i det føromtalte flammehelvede.

Sværhedsgraden stiger for hvert level - du skal passe på falske udgange, usynlige rullende trapper, spøgelser, kranier, Mr. Mephisto (som du møder i sidste level) osv., men når du 6. og sidste level og klarer dette, er du kommet i himlen.

I starten af Mr. Mephisto har du mulighed for at vælge hastighed og sværhedsgrad, og det er en god ide at starte med den hurtigste hastighed, eftersom jeg fandt dette nemmere at klare mig igennem med, og på den anden side kommer du så også hurtigere i himlen.

Spillets tema er ganske morsomt, men efter 10-15 minutter er ens koncentration ved frysepunktet, og du vil formindelig sætte dit favoritspil på. Grafikken og lyden er heller ikke nogen verdenssensation.

★ ★

Kaptajn Kids automatiske støvler

CAP'T KID (Bug Byte)
Com 64/128

"Find Kaptajn Kid's skat" er pointen i Bug Bytes spil Capt'n Kid, og som ethvert andet spil, er der ting, der forhindre dig i dette. Nogle af disse ingredienser er bl.a. en bombe, som skal demonteres inden 90 sekunder, og dette gøres simpelthen ved at trampe på den (ulogisk?). Men naturligvis er det ikke kun bomber, du skal tænke på. Næh, kranier og Capt'n Kids automatiske støvler prøver også at gøre dig til en deform pandekage uden sukker.

For hvert skridt, du tager, forsvinder din vej, så træd varsomt og tænk dig om en ekstra gang før du kører deruda'. Dog har du mulighed for at scrole skærmen vandret, hvilket betyder, at du kan få lidt ekstra jord under dine fødder, hvis du



føler, at du står på bar bund. Med lidt snilde skulle du endvidere kunne spærre den lede Kaptajn Kid's automatiske støvler inde, således at du er fri for at holde øje med disse hele tiden.
Ønsker du at komme på high-score-listen, skal du samle så mange flag ind som overhovedet muligt i hvert level (10 ialt), som hver giver dig 500 point.
I højre side af skærmen kan du se, hvor lang tid du har til at demontere bomben, hvor mange liv du har tilbage, hvilket level du er nået til samt dine point.
Sværhedsgraden stiger naturligvis for hvert level og når du til 8. level ligesom jeg, har du ca. 5 sekunder til at demontere bomben i, imens du passer på 20 par støvler og 34 skeletter, sådan cirka.
Grafikken er ok, mens musikken "Det sidste stik" er virkelig fed dansemusik. (Jo, vi ser det for os: Duffy-Fløis dansende alene rundt i lejligheden til computerlyden fra monitoren mens naboerne kigger forundret på hinanden. Red.)
* * *

Flot grafik, surt game!

DENARIUS (Firebird)
Com 64/128 m.fl.

Den onde Rignalian-race har placeret deres tyraniske rum-ark rundt omkring i rummet og deponeret stimer af klorkapsler, som er deres form for ilt.
Det var den handling, folks. Åh nej. Denarius er nok noget af det mest kedelige, jeg har set i tidernes morgen. Du skal flyve igennem 16 byer (ligner rumskibe), mens du nedskyder diverse angribende ufo'er, kålorme og undgår klorkapsler. Og alt hvad du har til din hjælp er shield og en lasergun.
Åbningsmelodien er fed og grafikken er super-suveræn, men handlingen er tynd, tynd og atter TYND.
*

Mælke-løbet

MILK RACE (Mastertronic)
Com 64/128 m.fl.

Ok, der skal virkelig meget til at få mine øjne til at lyse lilla, mine hænder til at ryste og min stemme til at gå i overgang for tredje gang, men det var faktisk det der skete, da jeg havde prøvet at spille Milk Race i ca. 133 sekunder. Grunden herfor får du et par linier længere nede.
I Milk Race starter du ud fra Newcastle-upon-Tyne (det ligger et sted i Nordengland) og så cykler du ellers afsted indtil du når frem til London - en distance på 1000 miles. Timing og planlægning er pointen i Milk Race. Du skal bl.a. sørge for at skifte gear på de rigtige tidspunkter samt indsamle mælkeflasker, som giver dig ekstra megen energi. Starter du får hårdt ud eller bruger for megen af din energi, er du kaput og totalt til grin.
Nå, men tilbage til mine symptomer. Skulle du være uheldig og ryge ned i et hul i asfalten eller ramme kanten af banen, ja, så fiser du direkte ned i asfalten og bliver liggende der i et par timer (hvis du er heldig), for hvis du prøver at komme op på din cykel igen, bliver du hårdt og brutalt tromlet flad af dine konkurrenter og diverse servicevogne. Bortset fra denne store detalje er spillet meget skægt og udfordrende.
Grafikken og lyden er bare fin fin.
* * *

Video, til jeg flipper!

VIDEO MANIES (Mastertronic)
Com 64/128, Amstrad

Suverænt spil - det her kunne nemt sælges for 200 kroner, hvis ikke udgiverne var så dumme (flinke) at lade os få det for under en femtedel.
Video Meanies fra Mastertronic går ud på, at du arbejder i en video-forretning, som er omgivet af diverse fjender, der for enhver pris prøver at tilintetgøre dig. Du er en minirobot, som skal aktivere 15 styk video-apparater, mens du konstant skal prøve at undgå lurende farer, som ønsker dit hoved serveret på et fad.
Når det er lykkedes dig, at aktivere en af disse videoapparater, får du fyldt din energikapsel op, men herudover har du også mulighed for at score et til to ekstra liv ELLER miste et af dine liv.
Undervejs skal du indsamle nogle nøgler, som giver dig adgang til låste rum. Du skal dog også være forudseende, når du går i krig med de forskellige farer, da nogle af disse flipper fuldstændig ud.
På et tidspunkt skulle du gerne komme til en øde kirkegård (som ikke er så øde endda), og her får du virkelig brug for dine små grå hjerneceller.
Lydsiden er fed og grafikken cool, og til sidst men ikke mindst går handlingen lige ind på lystavlen så derfor: Kan vi få en lille fanfare?
* * * * *

Verdensrummet igen

ZONE RANGER (Firebird)
Com 64/128

Zone Ranger er et forholdsvis kompliceret spil, som tager et godt stykke tid, før man overhovedet er klar over, hvad det går ud på. Men her har du handlingen kort fortalt: Du er blevet kåret som årets Zone-inspektør, der skal indsamle og nedskyde fjendtlige satelitter, mens du prøver at undgå diverse meteorer og andre fjendtlige aktiviteter.
Under din rejse skulle du gerne nå til "Himmelporten", som du skal ind i for til sidst at nå det indre sanktum, hvor undsætning er dig i vente. Undervejs kan du finde underlige tegn, som vil gi' dig shieldbeskyttelse et øjeblik, og så er det ellers bare at pløkke dine fjender totalt i smadder.
Lyden af skud kan man vist ikke rigtig gi' en bedømmelse af, men grafikken er ganske god. Zone Rangers handling er ganske god, hvis man da stadig hører til dem, som endnu ikke er trætte af at se en sort baggrund med hvide stjerner.
* * *

Lede mider

COLONY (Bulldog)
Com 64/128

Året er 2099. Jorden er blevet overbefolket, der er ikke mad nok og man har derfor kun den mulighed tilbage, at udstationere folk på andre planeter. Man har netop fundet en planet, som er næsten perfekt til dette formål, og dog vrimler det med de mest afskyelige små mider og insekter, som er nogle rigtig hærgere.
Du har til opgave at civilisere planeten og udrydde disse små grovædere, der konstant angriber din afgrøde, dine paddehatte OG dig selv.
På planeten er der syv bygningen, hvoraf nogle er lagerlokaler og handelsstationer, hvor du kan købe proviant og våben til bekæmpelse af disse mider. Endvidere er der et kontrolrum, hvorfra du kan kontakte jorden for at få mere proviant. Du skal dog være vaks når rumskibet fra jorden kommer i nærheden af din planet, for det er jo ikke særlig smart at komme til at glemme startsbanelysende, så rumskibet ikke tør lande, vel?
Men igen er der et problem, for hvis du bruger for meget strøm, vil strømgeneratoren slukke, hvilket vil få katastrofale følger.
Men du er heldigvis ikke en helt alene lille Rambo på den øde planet. Du har nemlig en robot til din hjælp, men denne kan man selvfølgelig kun få til at køre på batterier, og hvor får man mon dem fra?
Colony er et spil, der kræver omtanke, for roder du for meget rundt i det, så bliver du hurtig til stardust. Det er derfor en meget god ide at læse spillereglerne godt igennem og derigennem finde ud af, hvilket taktik, der er den bedste, før du går i krig med Colony.
Øverst på skærmen har du et informationspanel, hvorfra du hele tiden kan følge din score, din fødevare- og ammunitionsbeholdning m.m. Grafik og lyd er fino bambino.
* * * *

Lille robot, hva' nu?

RASTERSCAN (Mastertronic)
Com 64/128, Spectrum

Igen befinder vi os ombord på et rumskib, langt langt fra moder jord. Navnet på dette er Rasterscan, som desværre af en eller anden grund er gået i stå og nu er på vej mod et kæmpe sammenstød med den sorte stjerne (Uha!). Så nu er gode råd kostbare. Hva' gør man i en sådan situation? Jo, du sender såmen din mini-robot ved navn M.S.B. ud for at finde fejlen og derved redde det forulykkede rumskib, så det kan starte og skynde sig retur til moder jord.

Spillet er en blanding af adventure/action uden tekst, så der er altså igen tale om, at få hjernen i omdrejninger - men hvilket spil kræver dog ikke det? Du skal finde ting og sager, som du kan bruge til at reparere skibet med og det er ikke så nemt igen. Visse dele af rumskibet er spærret af, og for at få døren åbnet til disse hemmelighedsfyldte rum, skal du løse en kode til døren, og her er en lille advarsel så på sin plads. Hører du ikke til dem, der syntes, at den kendte Magic Cube morsom (terningen, du skal vende og dreje rundt, så farverne kommer til at passe), så vil du heller ikke finde Rasterscan særlig morsom, for skal du løse koden til en af disse dører, må du sammensætte 8 felter således, at alle farverne er ens, og det kan sagtens tage timer og atter timer, hvis man da ikke er matematisk student.
Grafikken og lyden er fornem med en fed og lyden er heller ikke hel åndsvag, så derfor må jeg igen af med 5 af de små guldkorn. Jo, her er noget, du klart skal ha' i samlingen!
★ ★ ★ ★ ★



Nu går den vilde skattejagt

TREASURE ISLAND (Mastertronic)
Com 64/128, Spectrum
Det skal ikke være nogen hemmelighed, at grafikadventures hører til mine favoritspil, så derfor var jeg lykkelig, da jeg fik serveret Treasure Island.
Det er godt og vel 10 år siden, at den sidste sørøverekspedition blev sendt til Treasure Island, men desværre blev Long John Silver og hans skibskammerat John Morgan fanget af den spanske flåde. Sammen spenderede de 8 år i det mest usle fængsel, men det var dog ikke 8 spildte år. De hørte nemlig, at der skulle ligge "Skatten over alle skatte" på denne ø.
Uheldigvis viste det sig, at John Morgan flygtede fra fængslet, således at han selv kunne få hele skatten, hvilket ærgede Long John. Men nu var han endelig kommet ud og det første han gjorde var at opsøge Jim Hawkins, og sammen tog de over til øen for at finde skatten først.
På øen finder Jim og John ud af, at det nok er smartest at dele sig, og så går den vilde skattejagt ellers. Som ethvert adventurespil, skal du finde skjulte ting omkring på øen, som du med garanti får brug for på et eller andet tidspunkt.I starten er du dog udstyret med et kompas, en feltflaske og et teleskop. Medteleskopet kan du zoome ind på forskellige lokaliteter, hvilket kan være en meget stor fordel. Efter 12 timer (ca. 1 alm. time foran computeren) bliver det mørkt, og hva' gør man så? Jo, du finder dig en grotte og tænder op for noget brænde og bagefter lægger du dig til at sove, for det er jo ikke særlig smart at falde om, netop som man har gravet skatten fri.
Treasure Island er meget realistisk og fængslende, men den eneste grund til, at det ikke får 5 rene stjerner, er, at hver gang der fremkommer et nyt billede, tager det godt og vel 10 sekunder, hvilket er lang tid, hvis man er en ligeså ivrig skattejæger som jeg.
★ ★ ★ ★

Krig mod tennisboldene

ZOLYX (Firebird)
Com 64/128
Zolyx fra Firebird, som er en af de rigtig go'e gamle kendinge fra spillehallerne, går ud på, at du skal udfylde 75% eller derover af skærmen ved at skabe "blokke", imens du undgår adskillige flyvende tennisbolde, for rammes du af en af disse, er du død og borte med blæsten.
I første level kæmper du mod fem bolde, og disse forøges i hvert level med en ekstra bold, så skærmen til sidst ligner et snevejr i Sibirien.
Ved hjælp af fire-knappen har du mulighed for at ændre retningen af boldene, hvilket kan være din store redning. Denne facilitet kan dog kun bruges 1 gang i første level, 2 gange i andet level osv.
Du vil modtage en bonus for hver 1% du kommer over de obligatoriske 75%, og er du rigtig proff udfylder du selvfølgelig 99% i hver bane.
Grafik og lyd er glimrende, og det er virkelig skægt at spille, også efter 10 minutter.
★ ★ ★ ★

Chopping heads...

SPELLSEEKER (Bug Byte)
Com 64/128
Spellseeker er nok noget af det mest komplicerede spil, jeg har stiftet bekendtskab med siden jeg trådte mine barneben i denne forunderlige computerverden. I din leden efter den onde troldmand Ashlaa, som du skal skære i små stykker, møder du 35 underlige monstre såsom slanger, store grimme muskelsvulmende mænd med køller, hekse, slanger m.m., som du alle skal slå ihjel, da visse af disse monstre har noget på sig, som du sikkert kan bruge til at finde messiour Ashlaa. Til din hjælp har du fra starten shield, klæbrige bobler og efterhånden skulle disse gerne forøges med ildkugler, en magisk ring og andre ting.
Du dør kun, hvis din energi ryger ned på 0, og det vil den langsomt gøre, når du skal nedlægge 35 monstre. Men du kan heldigvis få mere af din energi tilbage ved at drikke vand fra nogle brønde, som du støder på under din vandring. Dog kan du være så uheldig at blive forgiftet, og så kan du ellers se din energi ryge langsomt men sikkert ned mod det store 0.
Jeg mener, at spillet sagtens kan spilles et par gange, og det vil du også blive nødt til, hvis du skal finde den onde troldmand Ashlaa. En god ide er helt sikkert at tegne hvert enkelt rum af, således at du ikke ligesom jeg, rendte rundt i de samme rum 9498 gange.
★ ★ ★

Bordfodbold med computeren

TABLE FOOTBALL (Budgie)
Com 64/128, Spectrum, Amstrad
Hvem har ikke prøvet at spille bord-fodbold? Det har jeg, og jeg kan ligeså tydelig huske de små plastikmænd, som skulle styres ved hjælp af en jernpind, hver gang fodbolden kom i nærheden af en af mine rækker af mænd. Det endte som regel med, at spillet blev totalt smadret og at der kun var 1 mand tilbage på brædtet.
Spillet kan KUN spilles af to spillere, og du kan ikke spille mod computeren, hvilket er lidt dårligt.
Men ok, jeg morede mig da herligt med Table-football sammen med en af mine venner. Spillet er måske lidt svært at bedømme, da der ikke er de helt store komplicerede opgaver, der normalt er i et spil, men sagt på en anden måde: Kan du lide at spille bordfodbold, så vil du også synes, at Budgie's Table-Football er ganske skægt.
★ ★ ★ (★)

DET TYKKE TILBUD:

Tegn abonnement på Danmarks største program-bibliotek . . .



"TAST" er Danmarks største taste-ind blad. Et sandt bibliotek af spændende kvalitetsprogrammer, der nu udkommer fast hver tredie måned.

Tegn abonnement NU! Ikke bare er det den billigste løsning, men du får også bladet bragt til døren – gerne 3-4 dage *før* det udkommer.

Et helt år koster bare 122 kroner. Eller omkring en krone pr. program ...

SEND KUPONEN IDAG!

Ja tak, lad mig tegne abonnement på "TAST" i et år (4 numre).

Jeg har: Indsat kr. 122,- på giro 9 40 60 77 ☐
Vedlagt en check på kr. 122,- ☐

Navn __________

Adresse __________

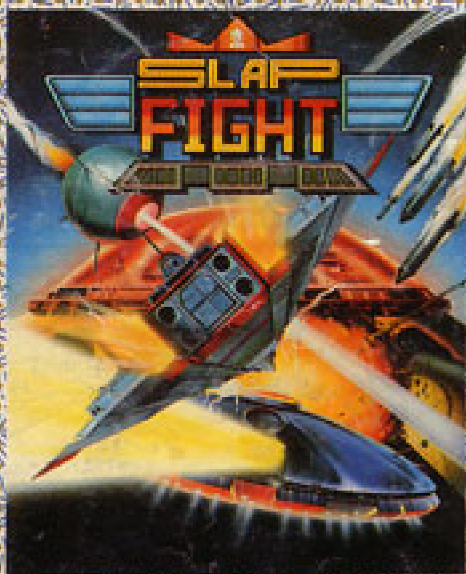
____

Computer: __________

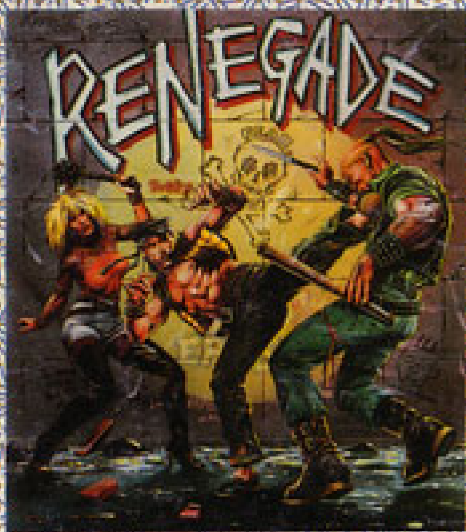
Sendes til: TAST Abonnement
St. Kongensgade 72
1264 København K.



Har du hår på brystet? Tør du køre den store kampvogn langt ind bag fjendens linier gennem jungler, sumpe og ørkner. Fjenden lurer overalt, hold øjne og ører åbne, vær forberedt på hvad som helst. Klar hos din SuperSoft forhandler til **Commodore** 64/128 og **Amstrad** 464/664/6128.



På den igen – som den bedste **SLAPFIGHTER** er du blevet sendt afsted for at befri planeten Orac. **SLAPFIGHT** er overført fra spillehals maskinerne og fås til Amstrad 464/664/6128 og **Commodore** 64/128.



Mr. K, medlem af mafiaen, vil være hæderlig. "Familien" er imod og den vilde jagt begynder. Hos din forhandler nu.



Som Løjtnant Arkos skal du vælte den smukke men onde og magtsyge Gremla af tronen. Med **GAME OVER** har Imagines programmører overgået sig selv, det her er det bedste spil vi har set til dato. Kan du overvinde den smukke Gremla? Prøv det på din **Amstrad** 464/664/6128 eller **Commodore** 64/128.

SuperSoft

SuperSoft førende distributør siden 1984

Telefon 06 19 32 44 anviser nærmeste forhandler.